

模拟与游戏

编辑出版　《模拟与游戏》杂志社
主办单位　中国新闻出版联合有限公司
制　　作　《模拟与游戏》编辑部
策　　划　于果
主　　编　龙二
编辑部主任　COTOLO
专栏编辑　WDPQU、微风
Xingji Labs、Master_Z
美术编辑　红帽
设　　计　Z’ Studio工作室
特约撰稿人　楚江、李可文
MugenChina
电子DIY工作室
Email　Hong_Mao@mesky.net
电　　话　010-84845020转803
传　　真　010-84842859
企宣推广　北京华傲祥书刊发行中心
电　　话　010-84845020转805
广告代理　雷峻广告
广告许可证　工商广字第1121号
出版日期　每月15日
定　　价　人民币：10元　　港币：15元

Contents

2003年5月号　总第八期

模拟器篇

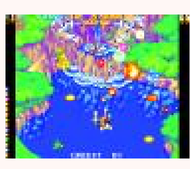
EMU-ZONE·Cotolo

■ Mame 0.67

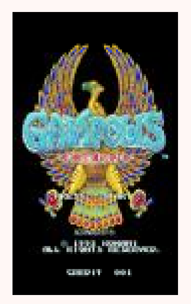
http://www.mame.net

这一版的Mame就像过节一般，Konami GX、电精2，这些都是多少人望眼欲穿的游戏，如今一一被支持，不要说还真有点忙不过来的感觉。编辑部里的微风大虾属于那种见到动作游戏就兴奋的白痴，对于从未实现过3 Comb以上的电精2被模拟自然是又爱又恨。所以相关的感受还是留给这家伙吧，详细的介绍请查看这期的街机天堂。









■ Nemu

http://www.nemu.com



消失了很久的 N64 模拟器，记忆中是处在和元老级N64模拟器UltraHLE属于同一个时代的产物。由于是最早采用插件系统的N64模拟器而与UltraHLE暂时又有一定差距，给很多人造成了“模拟器插件系统不如整合系统来得完美”这样的错觉。0.7a的版本号几乎持续了3年，如今徘徊在几乎被忘却的边缘，却略显唐突的更新了一个最新的 0.8 版。新版部分支持了 64dd，不过由于代码比较古旧，整体性能上不可能超越 1964 和 Pj64（其实也没多少人指望能够超越）。联网对战功能被强化，不过效果由于技术条件的不完善而不尽人意。N64联网对战，似乎在很早就有这个概念，不过实际贯彻起来似乎麻烦不小。此外作者还多次强调了声音插件的优秀，由于时间上的仓促笔者没有细细去品味，想必应该不错吧。

■ VGBA

http://fms.komkon.org/VGBA

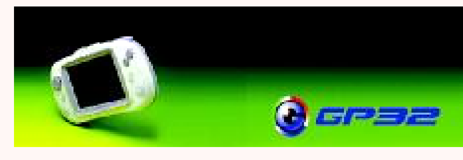
需要35美金注册的GBA模拟器，曾经因为是第一个能够运行商业游戏而红透半边天。也有人曾经为了那运行速度慢得不堪入目的恶魔城而毅然去交了注册金。总之笔者是属于那种无产阶级的啦，对于这个模拟器是从没玩过，所以也就难以写出比较客观公正的个人看法。作者这次一次性把版本由1.x提到了2.0，可见所作的改进必定很大。据说大多数的游戏都有明显的速度提升，修正了一大堆屏幕描写错误，还有其它许多小小的修正与改进，想必只有注册玩家才能体会到吧。

不过这35美金的注册费却使得我们国内玩家与模拟器如此的隔离，不管模拟怎么优秀我想谁也不会掏钱来注册这个模拟器吧，而且现在还有很强大的免费VisualBoy Advance模拟器摆在面前。至于模拟器的破解版嘛，很多人心里有数就是了。要说起破解的典故来，恐怕篇幅还需要加长……



■ GeePee32

http://users.skynet.be/firefly



唯一一个韩国32位手掌机GP32的模拟器，许久没有动静后被人误认为已经停止开发了。不过最近却出人意料的又更新了两个版本，让一些偏向于掌机的模拟器爱好者们再一次擦亮了眼镜。不过发展至今，GP32模拟器的改进幅度已近很小了，这并不是说已经接近完美，而是缺乏竞争和开发资料的现状下，不能对作者要求过多，最新版在手柄设置方面加强了不少，你可以同时使用手柄和键盘来游戏。但这是不是意味着可以多人游戏呢，还是需要玩家自己动手实践来检验。

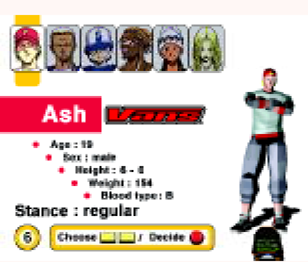
模拟器篇

EMU-ZONE：Cotolo

■Nebula Model 2

http://nebula.emulatronia.com





ElSemi开发的Model 2模拟器再次更新，由于0.7版来得太匆忙，作者甚至忘记把模拟器内的IGS等游戏的驱动去掉就放了出来。之前由于过生日放出的Nebula新版就是由于疏忽而忘了屏蔽“不该模拟”的游戏驱动，在Model 2模拟器更新的时候又来开一个不大不小的玩笑，ELSemi在对模拟器程序开发一丝不苟的同时，仍摆脱不了男人所共有的通病，粗心或者说是不修边幅。每一个具有历史意义的新版都会有一大堆修正版尾随其后，模拟器作者一直在向我们诠释着“没有最好，只有更好”这句经典的广告台词。Nebula Model 2 0.8其实可以看成是0.7的二次修正版，0.7的第二版是为了移去那些多余的驱动而放出来的，并不是像一些网上传闻的提升了速度、优化了代码那样，纯粹只是一个没有任何改良的修正版而已。0.8所作的修正确实有一定实际意义，也许机器过于强劲的缘故吧，作者想尽了办法给模拟器限速，以前所用到的小键盘限速方法现在已经没有任何问题了，新加入的三段tilemap调整也是为了你的模拟速度不至于太快而设立的。

难道就只有我的破机器无法全速运行Nebula Model 2吗……

■Icarus

http://icarus.boob.co.uk

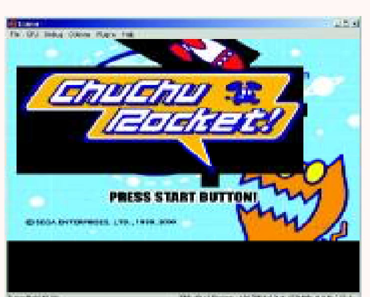


这几期杂志我们似乎从未间断过对这个DC模拟器的报道，无论是杂志的读者还是网站的浏览者，大部分人都对这个模拟器抱有很高的期待度，估计也和作者的频繁宣传攻势有很大的关系吧。

继上次放出令人难以置信的消息“Icarus能够模拟Naomi”之后，Icarus受关注的程度再一次提升。模拟器主测试员发布了一份使用F|RES' opengl gfx 显示插件在Icarus上运行游戏莎木1代的录像。最初的录像在1.8ghz Athlon 和 Geforce4 ti显卡机器上运行只有10-12桢的速度，不过现在速度已提升到了30桢。当然从录像上可明显看到一些纹理还有图片背景的问题（问题在于缺少全部多边形的资料），这些都是3月18日的消息，可信度嘛，请继续往下看：



在4月1日那天，Icarus主页上公布的大量模拟器运行动画更是令人瞠目结舌。不过话说回来4月1日是愚人节，作者特意在论坛开设了一个讨论贴，让网友猜测那些所谓的模拟器运行录像中（包括Virtua Tennis、莎木、罪恶克星、CHU CHU ROCKET、TOY STORY2 和 FEET OF FURY），有多少是真的多少是假的。结果经过一天左右的讨论，大多数人愿意相信那是愚人节的玩笑而没有当真，殊不知在作者公布答案的时候，还真有几个游戏的运行录像是实际录取的。并且针对每个录像的真假，作者都做了详细的解释。像Crazy Taxi可信的运行帧数，莎木刻意加上去的雪花等等，可以看出作者别具匠心的节日气氛营造能力和独到的幽默感。



实际上，以现在的Icarus开发进展，在2.2G的机器上运行上游戏最多也只能达到每秒5帧的程度，如果按这种比例，全速运行最少得要25G的CPU，模拟器核心的优化看来不是那么简单就能解决的哈哈。

Misc篇

EMU-ZONE" Cotolo

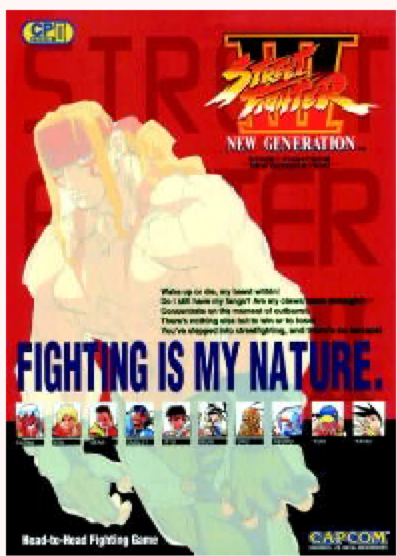
■Guru

http://unemulated.emuunlim.com



通过上期的介绍相信不少人已经对这个工作在第二线的Mamedev小组核心成员有一定的了解。虽然每月都有大量的基板在他那里被变成可供模拟器调用的ROM文件，不过这个月的这几个大料确是不得不详细说一说。

3月29日，Guru的主页上赫然放出了几张铁拳TT的模拟抓图，其实铁拳TT的ROM早已经躺在我的硬盘里了，不过由于没有被模拟，空有ROM是没有任何意义的。依Guru的口气，模拟只是时间问题，虽然目前还有一些图像错误（保护没有被完全解开所致），但是是给他捐献Namco System 12基板的时候了。



至于大家所关心的模拟器问题嘛，相信很多人都会第一时间想到Zinc。没错，Zinc这个从Impact进化而来的3D基板模拟器（很多人喜欢这么称呼它），将Impact的奇迹延续到了现在，街机领域的3D硬件加速模拟，恐怕还没有谁能够出其右。现在能做的，只是静静的等待。

上次说到BillyJR那里CPS3解密的情况不是很理想，现在让我们再来看看Guru这边的基板收集状况。3月30日，Guru在主页上发出了征求CPS3基板的请求。虽然在目前看来由于CPS3基板结构的特殊性，还没有任何一块CPS3的游戏被完整的Dump，也没有任何完整的CPS3 BIOS等方面的资料线索可循，不过如果没有硬件信息和Dump经验作为前提，不要说模拟，任何与模拟有关的工作（比如说解密）都难以展开。难道说Guru也羡慕BillyJR那个朋友一下弄坏几块CPS3基板的成就感，想亲自尝试一下那种特殊的感觉？

意愿所驱也好，对极限挑战的好奇心导致也罢，庞大的CPS3的模拟工程已经由捐献基板这一环节开始了。截至3月7日，已经有热心网友捐献了一块Street Fighter III New Generation的CPS3基板至Guru处，之前关于这是愚人节笑料的传闻也一下不攻自破。

■Bleemcast

http://gameclub.online.sh.cn/emu/showthread.php?s=&postid=518960

Bleemcast这个名字大家都应该很熟悉吧，承载着Bleem!小组最后希望的这个DC上的PS模拟器，从传说变成现实，再从现实一下变成过去。俗话说希望越大失望越大，BleemCast给我们最终的感觉就是“也不就和Bleem!一个德性嘛”。其实事实并不是如此，前段时间网络上散布的一个BleemCast黑客版向我们展示了BleemCast潜在的能力。要知道现在公开版本的BleemCast是一个版本只对应一个PS游戏的，这对于模拟器这个概念来说显得不相径庭。而这个黑客版却能够运行大量的PS游戏，只要能够运行的速度基本上都还可以，大约一半能够达到全速，但是对于3D游戏，场景的贴图有点问题，局部场景类似已经建好模，但却未贴图。

这个黑客版的Bleemcast其实是从开发小组的Beta版中泄露出来的，光是Beta版就具有这么强的兼容性，为什么成品却只能运行一个游戏？是商家的运营手段还是考虑到成品的不良反馈？还是不去想的好。

本期杂志有一篇专门介绍Bleemcast的文章，有条件的读者在看过后记得一定要用DiscJuggler把模拟器烧成光盘来玩玩看哦。

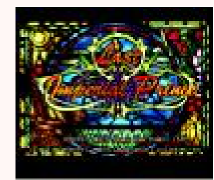
Misc篇

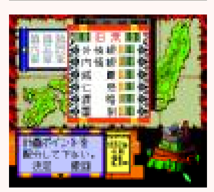
EMU-ZONE·Cotolo

■Magic Engine Wip

http://www.magicengine.com







Magic Engine可以说是最好的PCE模拟器之一，作者由于兢兢业业的不断改进和少见的豁达性格一直受到模拟界至高的尊敬。不知道是为了自娱自乐还是手里太多正版光盘无法罗致，于官方主页上进行的正版PCE光盘有奖问答活动仍然在继续，阅读过我们前几期杂志的朋友应该对这个有奖竞猜活动有很深的了解吧，每次固定放出几个游戏的截图，让浏览者通过图片猜游戏的名字。猜对者可以获得一套原版的PCE CD-ROM游戏或者获得模拟器的免费注册版。

不过，对于模拟器的改进，作者也是丝毫没有懈怠。已经趋于完美的Magic Engine再次重写了PCE模拟核心，现在剩下的是小小的调整和一些不多的测试，看起来非常值得期待呢。

除了Magic Engine，PC-FX模拟器的开发进度也在有条不紊的进行着。随着卷轴模拟的改进，一些游戏的细微图像错误被修正，一个游戏的模拟已经不成什么问题了，这个游戏叫作Last Imperial Prince。

初识Magic Engine是由于对模拟器需要注册的好奇心所引导，到了现在相信很多模拟器爱好者已经完全转变了对Magic Engine作者的看法。与一些需要注册的模拟器不同的是，Magic Engine的注册只是一种形式，或者说是作者认为有趣的一种调剂手段，如果单单为了钱的话，那些正版光盘的抽奖活动又是为了什么呢。如果你喜欢那个模拟器，千万不要忘了多给作者以支持哦。

■PSXeven的终结？

http://www.emufanatics.com/forums/viewtopic.php?t=1818



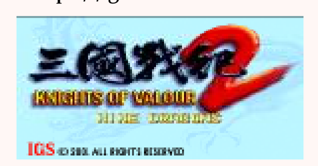
由作者Xeven开发了很久之后在不久前才推出的一款令人刮目相看的PS模拟器，对于个人感觉来说，它的前途可谓一片光明，虽然目前与ePSXe这样“权威”的模拟器相比还有很长一段距离。不过如果继续努力的话，它亦将会成为一个相当不俗的PS模拟器之一，而且应该不会输给现在的ePSXe（有点偏激）。然而作者在开发了不到5个版本的时候突然决定不对外公开新版，令许多模拟器爱好者感到十分的痛心。而且作者停止开发次模拟器的原因与以往众多的模拟器一样来自于伟大lamer的骚扰，哈哈。作者决定今后公开版只对他所信任的朋友推出，很深奥的含义……



在截稿前一天，笔者意外的在模拟器的官方主页上发现该模拟器又推出了最新的0.14版，N多的修正表明了作者把这个模拟器开发下去的决心。此外还加入了一个特殊的针对3D游戏所设的Batard Key，只对应3D游戏，但并不是所有的3D游戏都对应。从官方的效果图来看，人物的3D模型似乎有很大部分是扭曲变形的，难道这就是这个键位的特点所在？

■Nebula Wip

http://gameclub.online.sh.cn/emu/showthread.php?s=&threadid=84672



刚发布完Model 2的新版，ELSemi便匆匆开始着手三国战记的工作了，陆续在西班牙网站Emulatronia发布的Knights of Valour 2（三国战记2）最新游戏抓图很显然是ELSemi不懈努力的最好证明。记得之前BillyJR还说过三国战记2的加密比较复杂，运行是没问题但要实现流畅的动态模拟恐怕不会在早期。从画面上来进展不大但是还是比较可喜的，试想想从CPS、NEO，到KONAMI、IGS，再到现在的Modle 2，如果能见到ELSemi本人，我想各位街机模拟器爱好者都会跑上去要签名吧（笑）！



■ CPS2 加密数据正式公布

http://cps2shock.retrogames.com

继CPS2的游戏被一一模拟之后，人们逐渐把目光的焦点从CPS2的模拟移到了别处，如今CPS2Shock也只剩下寥寥无几的几个CPS2游戏等待破解（确切的说是等待被破解）。在这样的状况下，Razoola终于在4月8日放出了CPS2基板的加密数据。

这份解密算法可以说是Razoola至今为止在模拟界最有成就的体现，用一种特殊的异或算法，来骗取基板加密程序对加密数据的返回认可。它不是像NEOGEO那样完全解开基板的加密，而是一种类似于木马程序的暴力破解。Razoola也因此对外宣布自己对CPS2的结构并不是完全理解，异或算法的依据很大程度上取决于运气。其实明眼人都能看出，他这样的说法就是为了确保自己对自己所创立的“三年守则”尽可能的被执行。也就因为加密数据的长期保密，CPS2的解密才没有被滥用，通俗点说就是不会像NEO游戏那样频频出现最新游戏被模拟的现象。



如今，CPS2上残留的未模拟游戏已经少之又少，继Giga Wing 2这样的后期大作被搬上模拟器之后，CPS2的模拟也几乎宣告终结，Razoola放出加密数据的动机无非就是为了让大部分从事Dump和破解的人，能够分享自己的工作经验和成果。当然还有另一种说法就是，Razooola此举是为了CPS3的解密作准备，想想也不是没有道理，呵呵。

■ UltraHLE 2064

http://www.ultrahle2064.com

UltraHLE 2064官方站点作了小小的更新，仿佛只要有UltraHLE字眼的消息都会引起我的注意哦，也许是由于98年开始的UltraHLE情结吧。开发小组根据很多人的意见修正了站上一些连接错误，实际上最近小组的成员们都很少有时间花心思在模拟器的开发上，N64插件、工具的改良工作几乎没有进展。但是并不是每个人都像一些人所说的那样“在公园散步”，UltraHLE的开发进度依然由少数成员维持着，目前在模拟器的高阶处理上需要更多的资料，开发人员才能作进一步的改进。

现在的N64模拟器领域被Pj64一个霸气十足的巨人给震慑得鸦雀无声，像1964、Tr64、Daedalus等小角色只能作为明月边上稀稀陪衬的星点。UltraHLE 2064的出现多少给这个圈子平添了一些生气，我们衷心的希望这个模拟器能够平稳的走下去。

■ SS 模拟器进展



SSF，一个可以誉为始祖的SS模拟器代名词，也是目前SS模拟器之中模拟效果最具说服力的一款。速度永远是SSF的优势，这得益于SH2方面只要是游戏中必需的部分都已模拟完成，68000的模拟还基本停留在初级阶段，各项中断的仿真程度都还空缺不少。由于刚做完增刊《射击编年史》，在浏览SSF官方主页的时候无意中发现了Battle Caregga这个游戏也有SS版的时候感觉有些怪？不过该游戏仍然一运行就死机……从各方面的统计来看，0.6版依旧是速度最快的版本，0.7版想要改进的余地很小，除非在其它的方面如Block多下功夫。总之作者是为了让大家知道这个模拟器还活着而临时搭设的主页，没准哪天又会撤掉呢，和某吉的做法很相符……

Giri Giri Project也是一个日本人开发的SS模拟器，从未发布过公开版的它拥有其它模拟器所不具备的神秘感和期待度。前段时间曾有消息说Giri Giri Project关闭了官方站台，将技术支持大部分应用于SEGA的官方模拟器（本期杂志有系列报道）。

现在，网上放出了由GAVIONNE破解的的Giri Giri Project，经测试已确定能正常运行游戏包括光明力量3和Nights等，笔者还没空详细测试，所以也无法下定论。

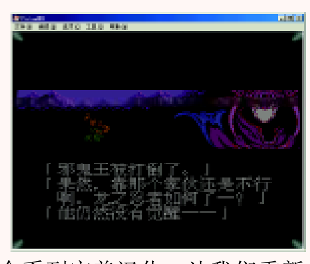
奇怪的逻辑：越想刻意掩饰的东西，最后都会被公诸于世（头壳坏掉之后得出来的狗屁逻辑……）

汉化情报站

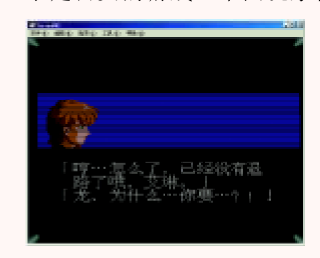
EMU-ZONE·dwt_so

■汉化情报资源站汉化作品

http://j2c.126.com



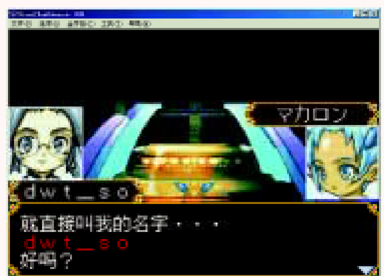
TECMO 出品的《忍者龙剑传》系列是中国玩家所熟悉的游戏系列之一，笔者也曾为了在该系列爆机而花费了不少时间。该系列的操作性和游戏性虽然不差，但出色的还是以动画的剧情叙述方式，给玩家一种欣赏电影的感觉，由于是日文的游戏，中国玩家根本体验不到该系列真正的精髓……这个月，在murphy（翻译）和 tpu（ASM）的合作下，把这个系列完美汉化，让我们重新感受了这个系列，终于明白了该系列游戏的故事及其背景，感动啊！tpu 在使游戏支持大字体和对 ROM 扩容时对 VirtuaNES 做了扩展，也修改了 ROM 的 mapper，所以只有修改过的模拟器能玩这个游戏，想在烧录在 GBA 或在 PDA 上玩是行不通了，这也是唯一的遗憾！据笔者了解，tpu 下一个汉化对象同样是 FC 上的游戏，很有可能是大家在论坛上呼声很高的的《合金装备》系列。



■模拟天下汉化小组作品

http://www.emucn.net

模拟天下汉化小组这一个月没有作品出现，但是并没有沉默，汉化依然进行着，gorosega 汉化的 PS《前线任务 3》和《武藏传》也照样进行着，并放出了抓图。这两个游戏不是一般的小游戏，要汉化是要一段时间，这段时间也是很长的。liujunusa 也因为工作忙与他母亲身体不好的原因，没什么时间进行汉化，我也等着他的《浪漫沙加 3》和《猫王》，同时也希望他母亲的身体好起来。小组的阿一就在达人休息时，从繁体简化转向了汉化，放出了 GBA 上的 SLG 游戏《世界传说 - 召唤者的血统》的汉化 0.01 测试版。游戏只汉化了第一次战斗前的剧情介绍，从各个方面看，整体汉化不错，游戏文本的翻译是雷骑士 1985，目前雷骑士 1985 正在努力玩该游戏，目的是了解这个游戏，从而更好的翻译这个游戏，这个道理大家都懂吧。



■熊组汉化作品

http://bearteam.3322.net



暗黑破坏熊在汉化《FFTA》的间隙汉化了一个小品级游戏《超级玛丽奥 A》，汉化度不怎么高，只汉化了部分菜单，但看来也十分舒服，作者是为了献给玩超级玛丽奥长大的玩家，并希望这些玩家能找到儿时的记忆，暗黑破坏熊也是用心良苦啊！

在上期杂志中，我和 cotolo 同时介绍了熊组正在汉化的《FFTA》，熊组这个月仍然继续放出了 0.11 测试版，主要修正读取武器死机的问题，进度不高，目前汉化工作已经进行到大约 80% 了，相信不久就可以完美汉化了，而我觉得字体小了一点，是 9x9 的，如果改成 10x10 就更好看一些，而 12x12 挤在一起反而不美观了。



■ CGP 汉化小组作品

http://cgpteam.yeah.net



CGP 汉化小组的伤雪在大作《黄金太阳》系列和《口袋》系列没有出正式版之前，简单汉化了他妹妹喜欢的《星之卡比》。之所以叫简单，是因为他只汉化了卡比的能力，也许没什么意义，不过大家喜欢就玩不喜欢就不玩……注意的是先前发布的版本里，评价系统的评价全部是“伤雪”，第二天给予了修正，可见伤雪搞恶也确实有一套啊！



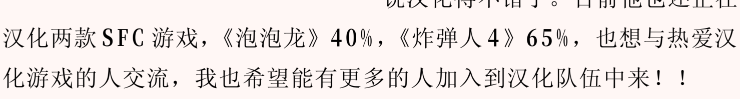
截稿时，Kinglly 在伤雪的邀请下加入了 CGP 汉化小组，所以他的作品也在这里给大家介绍。从图片上看，《实况足球》也只做了人名的汉化，字体看来不错，目前进度大约 30%，作者接下来就要把队名、球员能力、球衣号码和国旗做修改了。同时，Kinglly 又放出了《VR 网球》GBA 版的不完整汉化版，汉化也不错，只是在一些地方会花屏和乱码，是 ROM 本身的问题，也就是这个原因，Kinglly 也不再继续汉化这个游戏了，残念……真希望 Kinglly 能找一个没有问题的 ROM 或者试着修正这些图象，而把这个游戏完美汉化，前题是要有这个能力……



■樱组汉化作品



樱组是一个成立一个月不到的小组，小组的名称取自樱大战，没有自己的网站，只给我发来了邮件。从他放来的邮件看，是一个四川或重庆人，小组好像只有一个人，接触汉化不到一个月，水平应该不差，这次他发布了两个游戏，都是 FC 机种的，一个是我在上期说过的经典《魂斗罗 2》，另一个也是经典游戏《异星坦克》，对于一个汉化新人来说汉化得不错了。目前他也还正在汉化两款 SFC 游戏，《泡泡龙》40%，《炸弹人 4》65%，也想与热爱汉化游戏的人交流，我也希望能有更多的人加入到汉化队伍中来！！

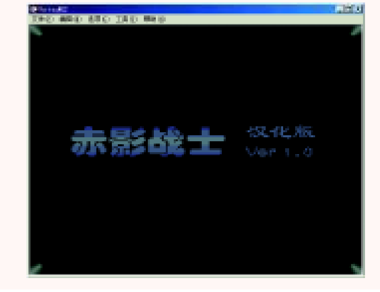




■ ET 汉化小组作品

http://www.emutime.com

ET 是 emutime（模拟时代）的简称，该小组成员全部是由 ETer 自发组成，组长是来福。来福一上任就汉化了两个游戏，也都是 FC 上面的经典：一个是《赤影战士》，另一个是 MAME 大腕 Aaron 十分喜爱的《快乐鼠》。两个作品总体上汉化得体，也希望来福继续努力。不过，现在各汉化小组都“活”得十分艰辛，而这些人以非赢利的目的为纯商业化的网站无私“奉献”，恐怕以后要走的路还有很长……笔者在这里也祝 ET 汉化小组能走得更长远一些！





龙二 E-mail:emuzone@163.com

GBA SP为何值99美元？

GAME BOY ADVANCE SP™











由于这次的字数限制，省去了开场寒暄，直接进入正题——GBA SP的99美元究竟意味着什么。

GBA SP的发行可以说是迫于玩家抱怨以及为消除GBA存在的一些老大难问题而产生的，所以，实际上SP版没有增加任何的特殊的性能。既然GBA SP仍然是按照GBA的标准，那么GBA SP究竟有什么"本事"让你多掏那30～40美元呢？



屏幕加亮

GBA SP解决了被玩家们诅咒到死的TFT屏幕亮度问题。很多留意GBA发行时评论的朋友肯定记得，任天堂为了解决生产成本问题，把一个非常重要的部件进行了缩水处理。没错，那个东西就是GBA的液晶屏幕！不知道为什么原因（可能是技术问题），GBA竟然选择了吸光屏，学名叫"反射型TFT彩色液晶"。这种屏幕最大的特点就是，如果没有足够的光源，屏幕会非常黯淡，有时候甚至很难看清楚一些必须要看清的东西。所以长久以来，广大玩家对这个问题，一律都是无差别诅咒的。那么我们再回到GBA SP上面来，为了解决这个问题，GBA SP采用了一种叫"FrontLight"的技术，实际上就是为屏幕在最适当的位置安装了一个灯，可千万别小看这样的修改，在这以前玩家甚至需要嘴里叼着手电进行游戏，窘态百出。另外，为了体贴玩家，任天堂为这种技术加上了开关，这样的改进会有两个好处，一个是，不管说发光管多么省电，GBA本身都是一个耗电大户，如果灯一直亮着用，这样在灯光适合的地方就显得比较多余了，而且费电，加上开关可以在需要



龙二 E-mail:emuzone@163.com

的时候使用，不需要的时候关闭。另外就是，对于那些已经养成叼手电习惯的玩家也可以不必改掉以前的习惯，继续象使用非SP时一样使用，可谓一举两得。

当然，我们今天的题目主要不是比较GBA和SP的区别，而是要说清楚，SP到底贵到什么地方了。而我们知道，羊毛从来都是从羊身上来的，所以任何改进，都会花费相应的金钱作为代价，平均到每台机器上，就表现为现在GBA SP的售价了。

一般来说背光灯二极管的价格应该不到1美元，但是如果安装在游戏机上，那就会使价值成倍上涨，所以，预计这个背光灯的设置、安装需要大约4～5美元。

保护防划



还是关于屏幕的问题，不知道是GBA的屏幕和其它的手掌机比起来似乎比较容易划伤还是用户比较多，人多力量大造成的。论坛、网站上面经常看见有很多玩家的GBA屏幕会被划伤，而相当伤心。GBA SP因此采用了翻盖设计，给屏幕多加了一层保护，这样屏幕就比以前安全多了，估计这个设计的灵感是来源于那些小巧的翻盖手机。因此你不必单独为GBA配一个包包，而是跟手机一样随便放进一个空闲的口袋里面就可以了，完全不必担心屏幕会不会被挤压，划伤之类的愚蠢问题。外观看起来，GBA SP也要比GBA耐摔一些，初步估计，防摔，防撞击的水平能够与现在的PDA，手机有一拼了。

采用折叠设计，必须考虑重新布线，设计电路等因素，因此，这种开销，应该在整个GBA SP的价格中占有很大的比重，大约需要10～15美元。

外观重量



以前一直有很多人对于GBA的外形颇有微词，说它外形难看，够老土。要是放在几年前还有市场，现在实在太过时了。已经很难再激起人的购买欲望了。GBA SP比起GBA来说，在大小和外观方面的改进，简直太多了。如果说以前的GBA是一张五寸盘的话，那么GBA SP就是一张三寸盘了。85×82×24毫米的小巧外观，仅有142克的重量（原GBA重140克），虽然说GBA SP比以前的GBA稍微重了一些，不过，这个重量是要算上内置电池的（GBA SP内置了充电电池）。所以，总体来说，GBA SP会更讨人喜爱。其次GBA SP的外壳看起来，似乎比以前坚固了不少，颜色也相当有现代感。比起GBA来，GBA SP的外形更符合时尚的要求，能够吸引更多的人的目光。当然这也不是随便组合一下，重新排列一下元件的位置就能解决的问题，这需要依赖的是生产技术的提高和雇用专门的设计公司，等等。





设计外观的费用加上生产技术的改进费用，预计平均到每台GBA上会再占上10美元左右的价值。

内置锂电一

如果说GBA SP上面那些进步都是些表面功夫，不值一提的话，那么下面这个就是实质上的问题了。大家都很清楚，手掌机一般都是耗电大王，普通电池根本坚持不了多久，再加上电路损耗，电池质量不同等等原因，基本上能持续地玩个5～6小时就已经可以谢天谢地了。而且频繁更换电池也不是很好的办法，一个是造成很大的资





源浪费，另外一个是造成环境污染。如果使用目前的酸溶液充电电池，每次充电都需要至少11个小时以上，这基本上可以说是无法忍受的。可能是为了解决这样的实质问题，也可能是为了能让GBA SP顺利地多卖那几十美元，任天堂觉得使用昂贵的锂电池，是个有面子的办法。当然不管怎么说了，锂电的好处除了持续时间长，可连续使用10小时（开前光）/18小时（关闭前光）以外，就是充电时间短了，根据官方提供的资料来看，GBA SP的锂电池充满只要3小时。这种进步，比以前玩家想什么办法解决耗电问题都显得更有效。而且，如果不是我孤陋寡闻的话，锂电池使用在手掌机上面，GBA SP应该是第一个。

锂电池的价格应该是比同类电池稍微贵1～2美元，同种类电池低档的有バッセＲ－300 CT－023，大约价值1800日元，高档的是デジタルコードレス（ハンディタイプ）ＣＴ－069，大约价值4700日元，根据这个价格估计出GBA SP电池的价格应大约会在15～20美元之间。

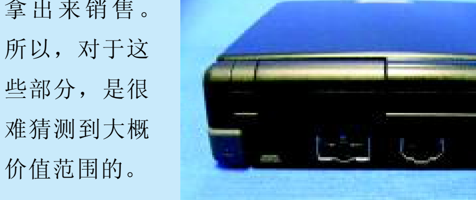
其他



还有一些小件，小地方的改动，增加，例如：充电器，按键，扩展接口，耳机线等等。这些成本虽然不高，有些大概也就是几个美分的价格，但是即使再便宜，也是要占用GBA SP的价值的，有些甚至还会单独拿出来销售。所以，对于这些部分，是很难猜测到大概价值范围的。







总结：

对于上面各种关于GBA SP增加价值的讨论，可能各位读者会有疑虑，问，你这样说准确吗？我可以明确的告诉你，绝对不准！！因为究竟这里面包含的成本到底有多少，只有任天堂才知道。作为一个旁观者，也只能是凭经验猜测一下。不过，细心的朋友应该发现了，上面说的还是有一些东西的美元没有计算进去。这些是；广告宣传的费用，代工制造生产的人工费用，元件提供商需要赚的钱等等。所以总体上说，除了眼睛能够见到的成本之外，还有很多未能见到的成本，因此要想真正的细分GBA SP具体的99美元，恐怕就是到了商业秘密的级别了。





国内首款与手掌电脑捆绑上市的商业模拟器

——DreamNES Pocket

文/图：Emu-Zone/龙二





前言：2003年，社会上流行的一大潮流将是各种新、奇、酷的移动数字设备。运算速度高达400MHz的处理器，不久以前还在台式机里面，如今已经全面进入手机、PDA这个领域。以前显得颇为神秘昂贵的PDA，如今和高档手机一样，动辄就有200MHz的CPU。记住，从今年开始你拿在手里的，不仅仅应该是一个手机、手表、电子电话本或是其它什么3IN1了。你拥有的，将是一台移动电脑。

稍微早一些时候，任天堂的掌上游戏机GameBoy和GameBoy Advance恐怕是玩家们旅途中休闲的唯一选择了，而SNK公司的NeoGeo Pocket和百代的Wonder Swan在国内的普及量是少之又少，再加上没有什么游戏作品推出，在国内甚至于全球，任天堂的手掌游戏机霸主地位至今没有任何动摇。随着2月5日，手机制造业的领导者NOKIA诺基亚公布了其全新游戏手机N-GAGE的详细性能，并宣布于2003年第4季度正式发售，表示了NOKIA正式进军游戏产业与任天堂叫板的决心。由于N-GAGE内置了蓝牙，支持GRPS无线网络通讯，所以N-GAGE不仅仅是一台掌上游戏机，还是一台手机，一台数码音乐播放器及一台收音机。当然至于NOKIA的手掌游戏手机N-GAGE与任天堂的GBA SP之间竞争如何，并不是本文所讨论的范畴。

不过呢，以目前市面上的各种掌上游戏机来看，无论NOMAD也好，还是NeoGeo Pocket 和WSC也好，除了价格贵，其液晶显示屏也极为不清楚，更要命的是它们的游戏基本都是日文的，大大影响了玩家的数量。就算是当今个中普及最广的GameBoy Advance，一样称不上是一台足够完美的掌上游戏机。GBA发售时价格千元，但那暗淡的液晶显示屏实在有愧于这个价钱，何况还是隔行的。两年过去了，玩家还是在为了买一个传说中的“加亮”GBA而不惜打开机器去看主板上的编号。而任天堂不但不思进取，又拿那黑咕隆咚一点改善没有的液晶屏配上几个小灯，出所谓的GBA SP，其实就是GBA的加亮版，仍然要卖一千元以上！由于垄断的原因，大家可能还会购买，但是在买之前，至少应该了解一下。例如花1000块钱的价位，我们应该能够买到什么样的数码设备配置呢？就那么一块小灯照着的反射式液晶屏么？事实上现在便携式的小型液晶屏技术已经发展到非常成熟的阶段了。现在应用在一般手机上的那种背面发光透射的液晶屏已经是如同玻璃板一般平常的设备了。靠前板灯管或是光源反射的4096色乃至65536

龙二 E-mail:emuzone@163.com



色的全透式液晶屏，去年在高端手机和PDA上还算得上是顶级的配置，今年就已不得不让位于晶莹剔透的半透式液晶屏了。这种新式液晶屏今年将被广泛普及应用在各种高端手机和PDA等移动设备上，无论是色彩亮度还是刷新频率都完全可以与笔记本的液晶显示器媲美。

现在花1000元钱，只能买一台16MHzARM7处理器，暗淡的液晶屏幕、用干电池的GBA。或者，试着选择一台自己的掌上电脑？今年的Pocket PC，基本上都具有64M/32M容量，100MHz外频的SDRAM。CPU最少说也是200MHz主频的StrongArm，一般情况下都要用400MHz主频的Xscale。再加上锃光瓦亮的液晶屏和大容量锂电池，总价在2500到3800之内。付出一倍多的钱，你得到的将是一台装了Windows CE的酷毙电脑！而且随着手掌电脑制造商之间的激烈火竞争，手掌电脑的性能越来越好，造成手掌电脑在国内普及量讯速上升。

麻雀虽小，五脏俱全。现在的手掌电脑，一般都装有PALM或者微软的Windows CE操作系统。相信国内的玩家一般都会选装有Windows CE操作系统的手掌电脑，因为Windows CE与台式机的Windows几乎没有任何分别，而且集成的各种软件都非常成熟，包括大家熟悉的Office系列办公软件Word、Excel、Outlook、IE浏览器、金山词霸、RealPlayer ONE、还有MSN聊天工具、Windows Media Player等等应有尽有，另外第三方软件开发商更是提供了一大堆的软件。

因而整体看上去，这实在与一台小的电脑无异：在性能达到的前提下，台式机能做到的，Pocket PC手掌电脑也一样能做到。甚至有些台式机能做到的，Pocket PC手掌电脑反而能做得更好。比如说，拿着在街上玩游戏什么的。虽然一些游戏厂商开发了一系列对应手掌电脑的游戏，但是相对来说非常初级，而且并不能引起玩家的注意。换一种角度来说，现在有钱买手掌电脑的，除了是BOSS级的人物外，属于玩家行列的大多数都是70年代出身的，有正常职业的玩家，对这一大批70年代的玩家来说，最早接触的游戏机就是任天堂红白机，而这次要向大家介绍的就是由国内著名模拟器开发作者李可文开发的第一款与联想手掌电脑天玑XP 210同时捆绑上市的商业模拟器DreamNES Pocket，它的作用就是完全模拟了任天堂红白机，让你可以在手掌电脑上玩到100%原汁原味的红白机经典游戏如《超级玛利奥》、《魂斗罗》、《坦克大战》等等……

联想天玑XP 210 简介：

联想天玑XP210刚刚荣获了第二届中国企业“产品创新设计金奖”，它的硬件配置是：

产品名称	天玑XP210
操作系统	Microsoft Windows for Pocket PC2002
处理器	Intel PXA250 400MHz
存储器	64MB Infineon Mobile-RAM，32MB Flash
显示系统	分辨率240*320，Advanced TFT-LCD，65536色，半透式高亮度
电源	1500mAh大容量锂聚合物电池
外部接口	红外、USB、串口
音频	16位立体声音频、内置扬声器、麦克风
通信端口	红外、USB、串口，扩展槽CF-1接口
体积重量	124*75*15.5mm，180g

从上面的硬件技术规格可以看出，天玑XP210可以算得上是目前配置最高的使用微软Pocket PC 2002操作系统的掌上电脑了，它配备了Intel PXA250 400MHz处理器，32MB FLASH和64MB RAM，其使用的高亮度半透射式TFT彩色液晶屏幕分辨率为240×320像素，可以显示65536种颜色，针对有些用户反应的天玑XP100屏幕有闪烁的问题，天玑XP210特别设计了用户可调的“液晶屏舒适度”选项，通过调节刷新率彻底解决屏幕闪烁问题。天玑XP210采用了银灰色金属外壳，表面做了磨砂处理，看起来质感非常好，其性能绝对不亚于P2 266的台式电脑，因此在天玑XP 210上重现任天红白机上的游戏，绝对是易如反掌。［注：虽然笔者一直对联想品牌机及其旗下相关产品有所不满，但是在收到此款天玑XP 210测试用机后，不得不刮目相看。作为联想占据PDA高端市场的机型，XP210与之前的XP100相比，无论是硬件配置、处理性能、外观造型等方面都有了长足的进步，与市场上同档次的国外品牌的产品相比也难分伯仲。所以，尽管XP210比其它同类机型上市时间晚，但笔者有理由相信

XP210将在市场上带给国人更多的信心。]当然废话就聊到这里了，接下来得重点给大家介绍DreamNES Pocket，这款完全由国人李可文独立开发的商业模拟器。

DreamNES Pocket

说起李可文，国内所有模拟器玩家，一定记得这位国内模拟器开发第一人，曾经开发的Dream系列模拟器有：任天堂红白机模拟器DreamNES，超任模拟器DreamSFC，GameBoy模拟器DreamGB，还有GameBoy Advance模拟器DreamGBA等等……

DreamNES Pocket是著名国产Dream系列模拟器中最新专门针对Pocket PC开发的一个软件产品，DreamNES Pocket是运行在Pocket PC 2002平台上的任天堂红白机(NES)模拟器。该软件可以加载红白机游戏卡的映像文件并在您的Pocket PC上运行，相当于一台随身携带的任天堂NES游戏机。

特性包括：

DreamNES开发始于1998年奔腾时代，是元老级NES模拟器之一，技术积累雄厚。DreamNES Pocket针对NES的底层图形硬件特别设计了一套高速算法，在完全保证图像准确性的前提下将数据计算量浓缩至通常的四分之一。此外，在声音与CPU核心等各个方面，DreamNES Pocket的代码均在保证还原最准确的模拟的同时进行了完美的优化。

目前Pocket PC普遍使用StrongArm/Xscale兼容的处理器。目前版本的DreamNES Pocket采用了为同样使用Arm架构的GBA平台编写的DreamNES Advance汇编内核，拥有极好的性能。

DreamNES Pocket内核仅有56K，并且可以修改以针对不同内存、性能的平台以及操作系统，最低可运行在仅有数十MHz主频的处理器上。适应度全面优于各类移植自开放源代码的模拟器。运行在200MHz StrongARM处理器Pocket PC上的DreamNES Pocket版本可在维持44.1KHz 16BIT采样率的3D混音下达到平均50FPS的帧刷新速率。

接着让我们来看看在联想天玑XP 210上测试效果：

一、联想天玑XP 210上附带的红白机游戏：



动作类的游戏：

《绿色兵团》、《双截龙2》、《魔界村》、《恶魔城》、《希魔复活》、《怒》、《成龙之龙》、《脱狱》、《踢王》、《忍者龙剑传3》、《赤影战士》。

射击类的游戏：

《魂斗罗》、《1943》、《赤色要塞》、《特殊部队》、《沙罗曼蛇》、《中东战争》、《铁板阵》、《荒野大镖客》、《古巴英雄》、《嘉蒂外传》、《crisis Force》、《烈火战机》、《Gradius》

休闲类的游戏：

《警察抓小偷》、《坦克大战》、《三只小猪》、《吃豆》、《炸弹人》、《踩气球》、《猫和老鼠》、《花式撞球》、《俄罗斯方块》、《霸王的大陆》、《雪山兄弟》、《冒险岛》

二、简单模式

在简单模式下，DreamNES Pocket自动打开您所选的游戏。当您切换到其它应用程序的时候DreamNES Pocket将会自动暂停。简单模式下DreamNES Pocket提供少量控制功能，点击屏幕即可弹出控制菜单：



简单模式下各项菜单功能：

读取进度：读取当前游戏的即时存档

储存进度：储存当前游戏的进度到即时存档。每个游戏只有一个存档

返回游戏：取消暂停并返回游戏。

重置游戏：重新开始游戏。相当于按下游戏机的复位键。

退出：关闭DreamNES Pocket应用程序。

三、高级模式

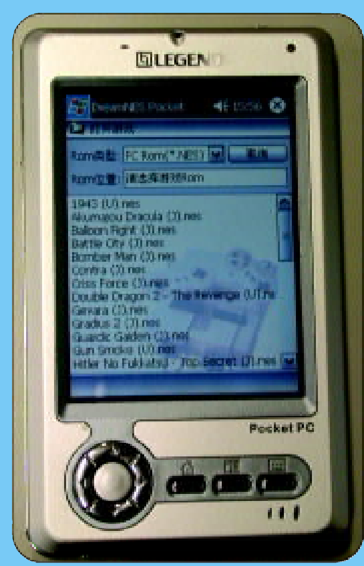


在高级模式下，用户除了可以多次打开和关闭存储在整个Pocket PC上的任天堂红白机ROM文件，还可以对游戏的画面和音乐效果进行高级设定。

文件菜单

打开游戏：显示当前Pocket PC上所有搜寻到的任天堂红白机ROM文件列表，选取游戏名称即开始运行此游戏，选取“取消”按钮则返回主界面。

设定菜单



显示模式：设定游戏以彩色方式还是黑白方式显示

亮度调节：调节游戏画面的亮度。在Pocket PC背光较暗或关闭的情况下，可以适当增强亮度以获得更好的视觉效果。

对比度：调节游戏画面的对比度，



可以使画面显得柔和或更加锐利。

水平调节：任天堂红白机游戏水平分辨率为256个像素，而Pocket PC水平分辨率通常为240个像素。当游戏部分有用画面落到可视范围之外时，可以用此功能调节从游戏画面左右各切掉多少个像素以适应Pocket PC的显示屏幕。

声音设定：调节游戏的声音输出方式。音质固定为44.1Khz，混音模式可以选择静音、单声道、立体声及3D混音。

写在本文最后的，笔者写这份文章，不是了为了简单来介绍李可文开发的DreamNES Pocket，真正的目的是希望把DreamNES Pocket作为一个引子，起来抛砖引玉的效果，相信国内有很多默默无闻的游戏开发者，模拟器开发者，不知这些模拟器开发者可曾想过，把自已作品作为一个产品，把它实现商业化。笔者也绝对相信国内有很多比李可文更出色的CODER，希望这些CORER能早日站到商业化的大舞台上。

聚焦Nebula——一个伟大的模拟器诞生历程



ELSemi是何许人也？相信熟悉模拟器的读者都很熟悉这个名字，即使是模拟界的菜鸟，和稍微接触过我们杂志的读者都一定对“星云大师”这个名字耳熟能详。ELSemi是著名的多街机模拟器Nebula的作者，由于Nebula本来就是星云的意思，而且一直以来Nebula无论是界面还是图标都以星云图为标志，由此获得“星云大师”的美名。

Nebula自诞生以来，一直是仅次于MAME的一个非常活跃的模拟器，作者ELSemi深厚的模拟驱动编写能力和对模拟器的热情让Nebula在许多方面拥有其它模拟器无法比拟的魅力。本月是Nebula又一个大更新的月份，最新的Nebula Mode2版的释出使其再次成为模拟界的焦点，正值作者ELSemi生日之际，让在下带大家回顾一下这个伟大的模拟器走过的历程。



诞生：

2000年，正值CPS2系统刚被模拟之际，唯一的CPS-2模拟器FinalBurn的作者Dave由于Lamer的骚扰，被逼无奈向模拟界宣布了停止对FinalBurn更新的决定，刚被CPS-2游戏搞到沸腾的模拟界仿佛被当头淋下了一盆冷水，对于当时模拟尚未完整的CPS-2系统，FinalBurn的停止开发就意味CPS2模拟前景一片暗淡。就如许多RPG游戏那样，世界的灭亡前，总有英雄站出来拯救世界，这时“一个西班牙小组开发了一个全新的CPS-2模拟器！”这个传言传播到了模拟界每个角落，虽然还只停留在“据说”的程度，以及有传出该模拟器是FinalBurn黑客版的谣言，但人们仿佛再次看到了希望。2000年4月1日，一个全新的CPS-2模拟器：Nebula出现在大家的面前，多种画面效果的支持和不俗的模拟速度迅速征服了大部分使用者，CPS-2游戏爱好者仿佛是在沙漠中找到了一眼清泉。据笔者猜测，NeoRAGEx这个MVS模拟器对Nebula开发小组有着非常大的影响，这在Nebula初版在界面上和NeoRAGEx有着惊人的类似中可以看出。Nebula的诞生对CPS-2游戏的完美模拟有着非常大的贡献，FinalBurn的作者Dave也因此而重新开始CPS-2模拟的研究，WinKawaks的出现直接形成了三大CPS-2模拟器在模拟器功能、模拟速度和游戏效果三方面争奇斗艳的局面。

成长：

作为一款成功的街机模拟器，对多街机系统的支持是必然之路，作者ELSemi是MAME的驱动提交成员之一，模拟驱动开发能力非常强，甚至有许多基板系统的模拟比MAME还早上一大截。Nebula在不断完善对CPS-2系统模拟的前提下，于1.5版加入了CPS-1系统的模拟，并在1.8版加入了经典系统NeoGeo以及NeoCD的模拟支持，实现了“SNK vs Capcom”，因为Nebula的易用性和功能效果上的优势，目前仍是玩NeoCD的最佳选择，也是唯一支持多画面显示NeoGeo游戏的模拟器。最值得骄傲的还是它对台湾IGS公司开发的PGM基板系统的支持，在BillyJR的帮助下，IGS的两大动作游戏《西游释厄传》和《三国战记》完美呈现在大家面前，相信当时为此对ELSemi致敬的人不止我一个吧！而2.1版支持的两大Konami经典动作射击游戏也曾让笔者疯狂不已！

本月聚焦：



一、Nebula 2.23隐藏的秘密

为了庆祝Nebula的作者ELSemi生日，Cps2shock的老大Raz破例放出了CPS-2招牌射击游戏《1944》的XOR表，支持该游戏的Nebula新版的推出是理所当然的。然而，这个对于ELSemi如此特殊的日子，Nebula当然不会如此简单的更新过去，资深的老玩家会发现，旧版本锁定的几个新NeoGeo游戏竟然在2.23版全部开放，《拳王2002》、《合金弹头4》等游戏一夜之间可以丢弃Loader而正式在Nebula上运行，但以ELSemi的性格，这似乎并不正常，果然在第二天就发布了已修正的2.23a版，重新对这几个游戏加上了锁，只让大家空欢喜了一场。

关于这次驱动漏锁的问题，到底是ELSemi自己编译时的错误，还是特意给大家开个玩笑就不得而知了。不过

Nebula2.23版的确有隐藏的惊喜，只是大家都给NeoGeo的驱动开放蒙蔽了自己的觉察能力，确实令人悲哀。关于这个隐藏的惊喜，就是ELSemi精心制作的“Direct3D Effects Blitter”显示插件，这类仿真街机屏幕的椭圆显示效果由Final Burn Alpha首创，获得了不少街机爱好者的好评，ELSemi通过借鉴FBA上显示的效果，凭借自己制作显示插件的丰富经验（细心的读者或许会发现，许多模拟器使用的显示插件都有“By ELSemi”的句子），加入了许多激动人心的功能，对真实街机屏幕模拟的程度比FBA还好上很多，下面就给大家简单介绍一下这个插件的使用和效果：

1、插件于不同版本Nebula中的使用

其实这款插件的主体就是新版Nebula压缩包里Plugins目录的“d3drender.dll”文件，把这个文件拷贝到其它版本的Nebula的Plugins目录里也能调用，其它插件的选择使用方法也相同。

2、插件的选择

在选择该插件前，必须先载入一个游戏，然后选择视屏菜单的全屏模式或窗口模式里的图象增强栏，选择“Direct3D Effects Blitter by ELSemi”，选择插件后可以看到图象有明显的变化。

3、插件的配置

选择图象增强栏的倒数第二行：“Configue Blitter”，可进入该插件的设置菜单，如右图



①Projection

Projection Angle（屏幕的倾斜度）：可调整画面的倾斜角度，调整的效果可直接在游戏画面即时生效（下同）。

Curvature（屏幕的椭圆程度）：可调整画面的球面效果程度，街机的显示器几乎都是球面的。

②Effect

Scanline（抽线）：Intensity右边的框可填入抽线数值，从0~100的效果为由深到浅的抽线，这个插件的抽线功能很强大，调整到75以上的淡抽线不但可以避免抽线带来的色彩暗淡，还能消除图象边缘的锯齿。

None：无任何抽线效果，真实街机是应用了抽线效果的。

③Light Effects

这是非常有趣的效果，可以在屏幕上显示一个反射光源，就象早晨在街机室玩游戏时，外面阳光的反射，一切看起来都那么真实！

Position：调整光源在屏幕的位置，就象阳光照射过来的方向。

Specula Shininess：调整光源的亮度和范围。

Screen Back Bright：调整整个屏幕的光亮度。

④Misc

Bilinear Filter：对图象边缘过滤，一定程度上消除锯齿，圆滑画面。

Project Effect：这个效果非常好，让屏幕有一层玻璃状的膜，连透光程度也和真实街机一样，追求真实街机显示模拟极致的玩家必选！



二、 强悍的NebulaAM2

如果说本月最热门的模拟器是什么，关注模拟界动向的读者都会毫不犹豫地叫出NebulaAM2的大名。作为一款真正意义的Model2模拟器，ELSemi提取出了Nebula的界面，在近两个月内全力研究Model2模拟核心，在经历两期的模拟通告报道Model2的模拟进度后，新版NebulaAM2v0.6终于揭开了面纱，支持了比上一版多一倍的游戏。笔者怀着激动的心情运行NebulaAM2，载入梦寐以求的《零式枪手》，模拟效果比预想中好多了！

这里值得一提的是Model2基板的模拟过程，由于



Model2是一块全三维基板，主核心采用了Intel I960-KB的Risc CPU，其性能非常强劲，而且在主硬件相同的情况下对应四款不同的基板，模拟难度非常大。

第一个Model2模拟器Virtua虽然在主CPU上的模拟非常完美，但Model2复杂的系统却并不是那么容易攻克的，Model2的模拟也由于富士通的辅助芯片和DSP核心资料的缺乏而受到阻碍。自ELSemi接手Model2的模拟后，在Guru's小组的Model2 ROM Redump计划和Virtura主核心模拟的支持下，其发展速度令人惊讶，到目前这个NebulaAM2新版本为止，所支持的游戏在运行中几乎找不出很明显的错误，而有些游戏（例如《零式枪手》）更可称为完美运行，把ELSemi称为模拟界的神也毫不为过！

因为Model2基板的性能非常强劲，而ELSemi也还在为解决运行Model2游戏过程中可能出现的问题而努力，在速度上并没有进行很明显的优化，对系统要求比较高，最低需要1G以上的CPU和一块TNT2以上级的显示卡才能正常运行。而不同的游戏在运行速度上也不尽相同，在笔者P4 2G和GeForce4 MX显卡的电脑上也只有《零式枪手》能达到标准的速度，看来NebulaAM2在运行速度的优化上还有不少路要走，我在这里给大家附上这个模拟器的一份测试报告，列出运行游戏时可能出现的问题：

游戏名	Behind Enemy Line（敌后战线）	Dead or Alive（死或生）	Dynamite Baseball（暴力棒球）
类型	光枪射击	三维格斗	三维运动
运行状况	运行很正常，就是速度有些慢。	开头画面无法显示，人物的眉毛、头发会变绿色？运行速度很慢。	在选择队伍时，无法看到队伍标志，键位好象有点错乱。
截图			
游戏名	Dynamite Cop（快打刑事）	Fighting Vipers（格斗之蛇）	Gunblade NY（枪刃）
类型	三维动作	三维格斗	光枪射击
运行状况	运行速度不稳定，动作判定切换画面很慢。	场景的墙壁显示有问题，出招的感觉也不太对。	在第二关时候会出现射击错误。
截图			
游戏名	Indianapolis500(印第安赛车）	Last bronx（东京番外地）	Pilot kids（领航小子）
类型	立体赛车	三维格斗	立体射击
运行状况	时有小块纹理显示错误。	打击时的显示有错误，武器挥舞的痕迹无法显示，运行速度也慢。	分数记录栏无法显示，其它都很很正常。
截图			

龙二 E-mail:emuzone@163.com

游戏名	Sega Touring Car Championship（世嘉巡回锦标赛）	Sonic Championship（超音鼠格斗）	Super GT 24h（超级GT赛车）
类型	立体赛车	三维格斗	立体赛车
运行状况	启动时可能出现问题，重启游戏可以解决，还会出现声音缓冲错误。	光亮度显示有问题，角色的皮肤色彩不正确，场景会有轻微的纹理破裂。	开赛前的挥旗竟然无法看到，路面纹理也时有破裂，天空的过渡不自然。
截图			
游戏名	Virtua Striker（VR射手）	Virtual-On（电脑战机）	Zero Guner（零式枪手）
类型	三维运动	三维机械格斗	立体射击
运行状况	队员身体有时会出现多余的线条，衣服的纹理偶尔会丢失，运行速度还可以。	控制教学画面会有多边形错乱，运行速度慢。	非常完美，我选择三架直升机通过所有关卡，为发现任何问题。
截图			

另给大家附上一份NebulaAM2在运行游戏中可能出现的问题集：

1、为何我的P4电脑，在用NebulaAM2运行Model2游戏时跳帧非常厉害，难道NebulaAM2要求这么高！？

答：在一些运行频率高于2G的CPU上，NebulaAM2可能会产生跳帧严重的错误，这并不是模拟器要求高的问题，只要按一下小键盘的“+”号即可解决，小键盘的“+”、“-”号是Nebula默认的跳帧调节热键，可通过适当调节获得比较流畅的速度。



2、为何NebulaAM2在我的Win2000下运行Model2游戏，贴图会有破碎现象？我的GeForce4显示卡已经安装了最新的驱动！

答：这并不是因为模拟器和显卡驱动的问题，而是Win2000本身的问题，要解决这个问题就必须安装微软的Win2000 Server Pack 3。

3、我如何才能在NebulaAM2上使用光枪或鼠标玩《敌后战线》、《枪刃》等光枪游戏？

答：首先得在Windows下装好光枪的驱动，接着必须进入光枪游戏的调整菜单调整光枪的准星。光枪调整菜单的进入方法是：运行一个光枪游戏，按“F1”键进入测试模式，测试模式的控制方法为：“F2”键切换栏目，“F1”键选择栏目。选择“Gun calibrate”按照提示调整光枪或鼠标的准星。

Nebula就是那么一款让人充满希望的模拟器



超级银河战士（SUPER METROID）

机种	SFC
类型	ACT
厂商	任天堂

图 / 文：时の勇者 chrono

序 章

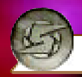
《银河战士》(METROID）是任天堂不逊于马里奥、卡比、大金刚的知名游戏，遗憾的是由于其作品寥寥，较新的三代仅在超任这一国内普及率很低的机种上出现，而且在次世代时期里更完全没有任何建树……诸多原因导致它在我国众多玩家中知名度甚低。不过可喜的是从去年的GBA版《银河战士・融合》以及NGC版《银河战士・原初》发卖以来，其人气有日渐高涨的趋势，本人愿借此小文给这一热潮再升升温，并纪念自己与Metroid的因缘际会。

初次接触银河战士的人，第一感觉可能就是“这么像恶魔城啊！”。的确如此，不过需要弄清楚的是恶魔城模仿了银河战士，而不是相反。事实上恶魔城系列的最高杰作（个人观点）《恶魔城X・月下的夜想曲》在相当多的方面，比如地图、能力获取等都借鉴了银河战士。与其说银河战士是未来版的恶魔城，不如说恶魔城是中世纪版的银河战士（笔者在这里毫无贬低恶魔城的意思，本人也是恶魔城的FANS)。

GBA版的《银河战士・融合》想必大家都已经很熟悉了，凡是玩过的人无不对其交口称赞。而本文要介绍的则是1994年的超任版，虽然年代久远了点，但私以为水平要远远超过GBA版，可以称之为“神作”！！如果你想成为一个真正的Metroid饭斯的话就赶紧往下看吧。

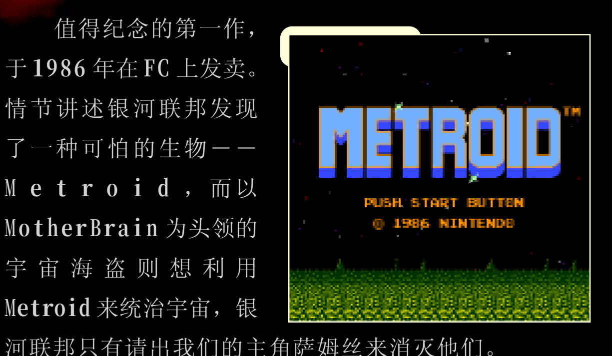






一. 银河战士的历史

《METROID》(银河战士):



值得纪念的第一作，于1986年在FC上发卖。情节讲述银河联邦发现了一种可怕的生物——Metroid，而以MotherBrain为头领的宇宙海盗则想利用Metroid来统治宇宙，银河联邦只有请出我们的主角萨姆丝来消灭他们。

虽然现在看起来这个游戏的画面十分简陋，但本作却奠定了整个系列的基础，比如变形为球，导弹，冷冻光束，以及各种各样的敌人等。同时，此作也可能是第一个采用女性作为主角的游戏，要比那个大嘴劳拉早多了。

《METROID II——RETURN OF SAMUS》(银河战士II萨姆丝归来):



1991年银河战士的第二作发布了，这次的平台改为了GB。情节延续1代，萨姆丝来到行星SR388，目的是消灭所有的Metroid。但在最后，面对一只刚孵化出来的小Metroid，萨姆丝的母性情感被唤醒了，于是她把小Metroid作为宠物带走，送到了银河联邦进行研究。

由于是黑白色的GB游戏，画面的感染力降低了不少，但本作相对于前作仍然有一定的进步，最大的改进可能就是记录点的加入了。

《SUPER METROID》(超级银河战士):



1994年，银河战士转战到超任上，名为“超级银河战士”。需要注意的是虽然这是三代，但游戏的正式标题并没有注明，而仅是在片头自动演示时出现了“3”的字样（本人十分喜爱的《火焰纹章·纹章之迷》也是在这一年发卖的）。

在二代中捕获的小Metroid被宇宙海盗夺走了，于是萨姆丝又来到了行星塞贝斯，要彻底摧毁宇宙海盗。游戏的很多场景像极了一代，尤其是刚开始的部分，玩过FC上1代的玩家一定会感觉非常的亲切和怀念。与一代不同的是本作画面质量大大提升，而且系统等也更加复杂，游戏的各个方面都大大强化，另外最后会看到小Metroid也长大了，加上平台是超级任天堂……也许这就是标题中SUPER的多重含义吧。

与前两作相比，除了的画面的增强外，萨姆丝具有了很多新的能力，超级导弹、强力炸弹、强化装甲以及重力装甲都是在本作中出现的。本作可以说是银河战士系列中具有里程碑意义的一作，到达了动作游戏的一个顶峰，使得银河战士成为了真正的惊世名作。

《METROID FUSION》(银河战士·融合):



从1994年以后银河战士陷入了长时间的沉默，直至八年后的2002年，最新的四代终于出现在了任天堂的掌机GBA上，这就是“银河战士·融合”。故事情节紧接超级银河战士，由于在前三集中行星塞贝斯毁灭了，SR388里的Metroid也已经被消灭干净，所以故事发生在一个进行Metroid研究的空间站上，并且出现了新的敌人“X”！

游戏比起前作有了不小的变化，环境改成了现代化的空间站里，萨姆丝的装甲变成了蓝色的Fusion装甲，不再依靠拾取古代雕像中的道具来获得能力，而是通过吸收大型的X细胞核与下载数据来升级装备。她也多出了一个电脑同伴“亚当”，向她传达指令指示行动。在传统的动作因素外，加强了情节要素，玩起来更像看一部科幻电影。

龙二 E-mail:emuzone@163.com



副标题为FUSION（融合），其含义是指由于X的寄生，萨姆丝不得不利用Metroid制造的疫苗来挽救生命，这就造成了萨姆丝与Metroid的“融合”。融合的结果是Metroid的DNA改变了萨姆丝的身体结构和装甲，使得她不会再受到X的寄生，但同时她也具有了与Metroid一样的弱点——怕冷。

在此作中Metroid的影响已经变得非常小了，绝大多数敌人都是X，其中更有直接模拟了她全部能力的SA-X，不过最后的BOSS还是Metroid。

（注：本作已经由笔者汉化，最新的1.01final版发表于2003年1月1日）

《METROID PRIME》（银河战士·原初）：



银河战士终于进化到了3D世界！平台是任天堂的最新家用主机NGC，不再是系列传统的2D卷轴，游戏方式上很像电脑上流行的FPS，但官方定义为“First Person Action”。并不刻意强调主观视角射击，着重点仍然是系列的传统——解谜。

故事的背景不是很清楚，大概是发生在METROID和METROID Ⅱ之间，也许可以称之为METROID1.5（似乎任天堂有意让PRIME发展成为银河战士的一个外传系列）。仍然是与宇宙海盗的战斗，不过战斗的地点在他们的另一个基地TallonIV，最终萨姆丝打败了Metroid的巨大变异形态——Metroid Prime，再次粉碎了海盗们的野心。

负责本游戏开发的是美国德州一个名不见经传的小公司RetroStudios，然而其实力却不容置疑，游戏的画面、游戏性出类拔萃，可称为家用机上最高。本作获得了2002年E3最佳游戏、GAMESPOT最佳游戏等多项大奖，诸多游戏评论家毫不吝啬地使用了无数溢美之词对其大加赞扬，绝对是NGC上必买的游戏之一。其官方攻略本也曾排在亚马逊计算机图书畅销榜前20名，足见游戏的受欢迎程度（本人已经下定决心，买NGC后第一款购入的游戏就是它了）。

本作还可以和GBA版的“融合”进行连动，通过连动可以在NGC上玩到最初的METROID1代。

METROID的其它相关：

1.最近有消息称任天堂准备在NGC上开发第二部METROID游戏，可能还是利用PRIME的引擎，名称可能是《METROID PRIME 2》。

2.近来兴起游戏改编电影的热潮，最出名的大概就是古墓丽影了。在这一趋势下，METROID也要拍成电影，负责公司是曾经拍过Final Destination 和American Pie等电影的美国Zide/Perry Entertainment。不知道他们会选择哪位演员来扮演萨姆丝呢，不会也像游戏中一样通篇套在盔甲里吧？？无论如何都非常值得期待。

3.Internet上有非常多的关于Metroid的个人站点，但长时间来并没有正式官方站点。直到最近银河战士的官方网页才正式开通，网址是http://metroid.jp。里面详细介绍了MetroidFusion和MetroidPrime，都是用Flash技术制作的，非常漂亮，尤其是Prime的界面和音乐，简直是太酷了！！另外较有价值的是电子漫画，漫画：石川坚士，脚本：田泽孔治，由任天堂公司监修，讲述了萨姆丝小时候的故事，感兴趣的朋友可以去看一看。



二. 银河战士的若干关键词

1.METROID：



这个单词就是系列游戏的标题了，其正确发音请参见超级银河战士的序幕。诸位要注意，它可不是“银河战士”的意思，恰恰相反，它乃是游戏中敌人的名字。Metroid是一种外形好像水母的外星生物，原产地是行星SR388，具有能够吸收其它生物能量的奇异能力。由于这个特点它有很高的军事应用价值，掌握了它就有可能控制宇宙。其进化形态有Alpha，Beta，Gamma，Zeta，Omega，Prime等等，系列故事就围绕着它而展开。

2.SAMUS ARAN：这就是我们的主角了，真正的银河战士，全宇宙最强的赏金猎人（宇宙中最最牛X的人，笑），美丽的萨姆丝·阿兰。全身包裹在特制装甲里，右手上装备了光束枪，也可发射导弹。游戏里平时根本看不到她的外貌，只有在她能量耗尽GAME OVER的时候才

龙二 E-mail:emuzone@163.com

能一睹真颜。顺便一提，个人认为超任版萨姆丝要比GBA版的要漂亮多了，身材苗条，秀发飘逸（口水ing）。遗憾的是随着操作手法的熟练，看到她的机会越来越少……

3.ZEBES：行星塞贝斯，是宇宙海盗的大本营，行星内部被海盗们改造有复杂的结构，1代中萨姆丝在这里消灭了宇宙海盗，3代中由于启动自爆系统而消失。

4.SR388：也是一个行星，Metroid的故乡，所有的Metroid都产自这里，但在2代中由于萨姆丝的“辛勤工作”，所有的Metroid都被消灭了，仅存的一只小Metroid被萨姆丝收留。

5.X：神秘的原生态病毒寄生体，于GBA版的四代中首次出现。它能够寄生在任何生物身上，吸收其DNA并加以进化模拟，是比Metroid更危险的生物。原产于SR388，估计可能是Metroid的食物，由于2代中萨姆丝消灭了所有的Metroid导致它没有了天敌而大量繁殖，是“融合”中的主要敌人。



6.MotherBrain：宇宙海盗的总头目，可翻译为“母脑”，外貌好像是一个保存在玻璃容器中的大脑。在一代中曾经被萨姆丝打败，但是在超任版中才露出了它的真实形态……



三．超级银河战士攻略研究

对于银河战士这样注重解谜冒险的游戏来说，如果写出完全攻略，详细地指出某时去某地做某事情会极大地剥夺玩家探索的乐趣，所以在这里笔者只写出游戏的基本操作、道具使用说明、攻略简明提示和BOSS攻略，具体的游戏流程大家就自己体验吧，相信通过自己的努力解开一个个谜题的成就感是无与伦比的。

另建议大家最好先玩完GBA版的《银河战士·融合》来热身。融合较为简单，可以充分熟悉萨姆丝的各种能力。超级银河战士的难度可要比融合大多了，上手较难；而且，万一你先玩了超级银河战士这部2D动作最高杰作，再玩融合也许会感觉到莫名的失落和不满……

■ 按键说明：

X键：开枪。在获得蓄力能力后按住可以作出蓄力攻击，威力很大。获得放置炸弹能力后在变成球的形态下可放置炸弹。另外，如果开启了菜单中的Moon Walk，开枪时按反方向可边倒退边开枪（似乎用处不大？？）

B键：加速。按住B键可以实现快速跑动，是通过一些特殊地形的必备能力。在获得加速器能力后跑动时会呈现无敌状态，可以破坏特殊石块。

A键：跳跃。很简单却又很重要的能力。和B键加速配合可以实现较远距离的跳跃，而且获得加速器能力后能跳得更远。

Y键：关闭道具，用它来快速关闭道具选择。

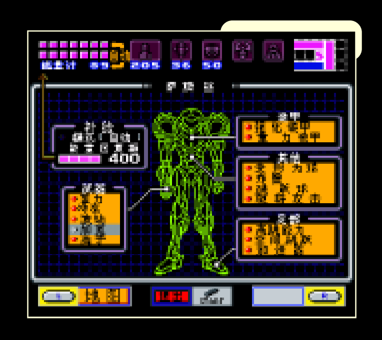
SELECT键：选择道具。随着游戏的进行，探索区域的扩大，萨姆丝会获得五种特殊装备。这些装备显示在画面的上方，需要用SELECT键来切换所用到的能力。

START键：地图/状态菜单，可以用来查看地图和萨姆丝的装备情况。一定要经常查看地图，往往在地图上特殊的地方会藏有隐藏道具。

LR键：按住后可进行斜方向射击，R键是斜上方，L键是斜下方。

■ 技能/道具详解

变形为球：最初获得的能力，也是很重要的能力，连按两次下键能把全身收缩成一个球（太强了，瑜伽达人？！），可以通过场景中的狭窄通道，游戏中会经常用到这个能力。



导弹：用SELECT键选择图标后再按X键发射，威力

龙二 E-mail:emuzone@163.com

比普通的光束枪要大很多，另外很多门也必须要用导弹才能打开。

超级导弹：用SELECT键选择图标后再按X键发射，是导弹的强化版，威力巨大，可惜数量比导弹要少多了。

炸弹：在变成球的状态下按X键可放置小炸弹，数量是无限的，主要用来炸开挡路的石块找到新道路。另外炸弹爆炸的时候会把萨姆丝变成的球炸得跳起来一下，在未获得球态跳跃的时候是个很重要的技巧。

强力炸弹：用SELECT键来选择使用，是炸弹的强化版，可全屏攻击，同时破坏特殊的石块。个人感觉主要用途是来探路，打BOSS时基本无用。

蓄力炸弹：在获得蓄力能力后按X键蓄力，然后变成球，这时就会散落出五个小炸弹来，没有什么大用处，仅供欣赏。

冷冻光束：射出后可以冻住敌人，使之暂时停止行动一段时间，被冻住的敌人可以用来垫脚。

钩子光束：用SELECT键来选择使用，是光束枪的变种，有攻击力，但主要是用来钩住有十字标记的特殊石块，像荡秋千似的，用左右方向键加大摆动幅度，放开X键即可松开钩子，主要用来达到普通跳跃不能达到的场所。非常重要的技巧，一定要掌握。



蓄力枪跳跃：按X键蓄力后跳跃，由于蓄力枪的原因萨姆丝的身体就具有了一定的攻击效果，可以在跳跃时消灭弱小的敌人，近似于无敌状态，是在未获得旋转攻击时的替代品。

特殊蓄力攻击：首先要获得蓄力能力，然后要把道具选择在强力炸弹处，再用X键进行蓄力就会出现一些特殊效果，其表现形式随状态画面中的光束枪的能力组合有关，必须是“蓄力”与其它一种能力的组合（只能是一种，不能多）。例如只打开“蓄力”和“加宽”两个能力，则表现为上下攻击的大范围光束；而“蓄力”和“离子”的组合则是八方向攻击。

强化装甲：使萨姆丝能够抵抗极限温度（高温和低温），并提高她的防御力，把伤害减小1/2。

重力装甲：使萨姆丝的装甲具有重力效果，可以在水中行动自如，可抵御普通岩浆，并把伤害减小3/4。

透视：这个技能必须在获得钩子能力后才能取得的，用SELECT键选择后按B键可以用X射线对当前的场景进行透视，能看到隐藏的通路或者道具。

三角跳（蹬墙跳）：比较难掌握的技巧，是萨姆丝向外星小生物Etecoons习得的能力，借助墙壁来回弹跳（很像马里奥64中的技巧），理论上可以实现无限高度，但实际操作起来十分困难（不过在GBA版中却变得很容易了）。要点在于快接近墙壁的时候立刻按住反方向和A键。

超级跳跃：是萨姆丝向另一种外星生物Dracola习得的能力，在获得获得加速器能力后跑动时进入全身闪光状态，然后按下即可把这种状态保持一段时间。此时按下A键并配合方向键或者LR键即可实现这个方向上的超级跳跃，能够实现很长距离的飞行，并可以撞碎有箭头标记的石块。注意使用此技巧需要耗费能量。

球态跳跃：在MARIDIA的流沙区域获得的能力，不需要炸弹就可以跳跃了，有些道具必须有这个能力才能得到。

空间跳跃：即在空中实现无限不停止的飞行，比起GBA版操作上要难一些，关键是掌握在空中按键的节奏，在打败Draygon后可获得。

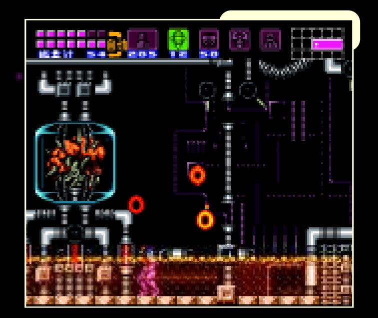
使用一次道具：按住Y键，再用SELECT键选择导弹等道具，这时道具图标会呈现闪烁状态。按X键使用一次后就会自动取消道具选择，返回光束枪的状态。这个技巧可以避免忘记关闭道具选项造成浪费。

回复能量：这个就是在片头演示中的那个神奇画面了，萨姆丝使用强力炸弹后利用导弹和炸弹来回复自身的HP，太强了。使用条件是萨姆丝的HP必须在50以下，同时没有回复能量柜，导弹、超级导弹和强力炸弹的数目不能低于10。操作方法是在变成球的状态下按住LR和下键，放置强力炸弹的同时按住全部按键！！（这条技巧是看资料得知的，我从来也没有试过，因为使用的机会实在是太少了……）

■ 攻略提示

1.游戏前最好看一下自动演示，会展示出萨姆丝的各种操作技巧和一些攻略提示。

2.普通的门用光束枪即可打开，红色的门需要用五发导弹或者一发超级导弹打开，绿色的门需要用超级导弹打开，黄色



龙二 E-mail:emuzone@163.com



的门需要用强力炸弹才能打开，还有的门必须在消灭本房间里的所有敌人后才会打开。另外在场景中会出现单方向开关的电子门，需要用光束或者超级导弹射击开关才能打开。

3.在状态画面中可以用A键打开或者关闭某项能力。

4.游戏中某些地方会不断地飞出小怪物，可以反复消灭来加满能量和武器。

5.游戏中有时会出现一种金黄色的敌人，任何攻击对其均无效，必须想办法使用蓄力光束打它的后背才能消灭。

6.在毁坏的太空船有个很长的房间里布满尖刺，尽头有一个雕像。看似无路可走，其实只要变成球停在它手上一段时间即可启动秘密机关，之后就会找到重力装甲。这个解谜方法在后面还会遇到。

7.MARIDIA区域的某些流沙会让萨姆丝逐渐下陷，必须不断地跳跃，或者用加速跑。但有几处可以利用下陷到达新的房间。

8.普通攻击对Metriod是没有效果的，Metriod的弱点是怕冷，所以要先用冷冻光束将之冻住，然后再用导弹消灭。万一它附在了萨姆丝的身上是没有办法摆脱的，可以迅速进入最近的门，切换画面后Metriod就会消失了。

9.超任版也有多种结局画面，不过与GBA版不同，它不依据道具收集率，而只与游戏完成的时间有关（暂停看地图的时间不计算在内）。分别是三小时内、三小时至九小时、九小时以上，满足条件后的结局画面会有微小的不同。

10.部分金手指码：金手指码主要用于超任磁碟机上，不过经过我的试验也可以用于ZSNES。必须提醒大家的是使用金手指后会极大地降低游戏的乐趣，第一次玩的人还是不要用为好。

8DF71ADXXXXA50：能量不减

83EBFADXXXX520：无限导弹

83EC4ADXXXX570：无限超级导弹

8402DEAXXXXFF0：无限强力炸弹

11.游戏的初期流程：小Metroid被夺走→脱出空间站→到达行星塞贝斯>向左走乘电梯深入→获得变形为球的能力→右走开枪打坏石块进入下方的房间获得导弹→返回地表→变成球进入另一区域获得炸弹能力→小BOSS战→利用炸弹能力返回地表→炸开左边的墙找到新路……

■ BOSS攻略



1. Spore Spawn：模样怪异的植物，出现在BRINSTAR。躲在角落里变成球可以躲过它的大部分攻击，在它张开“嘴”时用导弹攻击，导弹不足的话可以靠射击它散布的孢子来补充。

2.Kraid：出现在BRINSTAR，萨姆丝遇到的第一个大型BOSS（真的好大），初次打可能会困难些，但掌握了规律后就很简单了。它的弱点是头部，需要跳到平台上用导弹攻击，小心不要掉下去。它还会不时地放出小怪物，可用斜向射击消灭或者蹲下躲避，剩下的事情就是耐心与它周旋了。



3.Crocomire：出现在NORFAIR，弱点同样是头部，用导弹不停地攻击会让它后退，最后让它落入岩浆就胜利了，非常简单。



4.Phantoom：出现在Wrecked Ship（坠毁的飞船），像是个幽灵，比较难对付，而且在消灭它前还不能记录。在现身的时候用导弹攻击它的眼睛，不过它的很多攻击很难躲避，可以使用蓄力枪跳跃来打消它的攻击，但最好是在打它之前多找些能量柜。

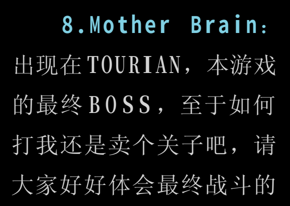
5.Botwoon：出现在MARIDIA，好像是一条龙，会从墙壁的某个洞中钻出来，弱点是头部，使用导弹或者蓄力枪都可以很容易地解决。

龙二 E-mail:emuzone@163.com

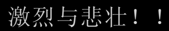
6.Draygon：出现在MARIDIA，似乎是由许多小飞虫组成的，它的主要攻击方式是抓住萨姆丝，然后飞到房间上方撞，会令萨姆丝损失很多能量。一旦被它抓住，要立刻狂按手柄上的所有键，同时狂转方向键，这样可以尽快地摆脱它。Draygon的弱点是腹部，萨姆丝可以蹲在地上趁它飞过时用导弹攻击，它受到一定程度的攻击后会水平方向冲过来，这是攻击它的大好机会，可用导弹连续射击。另外房间里一开始在墙壁上有四个电极，最好用超级导弹将之破坏。

此外还传说有一种用钩子"秒杀"的方法，不过我没有试过。大概步骤是故意被Draygon抓住，然后用钩子钩住两边的电极，这样可以把它轻松电死。

7.Ridley：出现NORFAIR的熔岩区域，也就是游戏开始时抢走小Metroid的那条龙。由于它的体积很大，全身都是弱点，只需要用导弹狂射就可以了。不过它的HP可是相当的高，导弹必须足够多，同时萨姆丝的能量也要足够才行。



8.Mother Brain：出现在TOURIAN，本游戏的最终BOSS，至于如何打我还是卖个关子吧，请大家好好体会最终战斗的激烈与悲壮！！





四．缘起：我与银河战士

我以前一直对《恶魔城X·月下的夜想曲》推崇有加，认为是ARPG的高峰。然而直到我遇到了《银河战士》，才知道了最优秀的动作游戏是什么……

虽然很早就有了超任＋磁碟机，但尽去玩那些SQUARE、ENIX等公司的大作RPG了。当时根本没有听说过《银河战士》，也没有见到任何相关报道，就这样与Metroid失之交臂数年，现在想来真是暴殄天物啊。

去年才开始对GBA模拟器感兴趣，把GBA上的很多游戏都尝试了一遍，但遗憾地发现好游戏不多，而少数好游戏又太短了，原来期待中的《恶魔城——白夜协奏曲》也只是素质一般而已。在10月底吧，如许多平常的ROM一样，"MetroidFusion"不声不响地出现在了各个网站上，没有什么相关评论，也没有任何介绍。也许是冥冥中的天意，我鬼使神差地下载了这个ROM。

刚开始并没有什么太好的感觉，首先就是觉得序幕实在是太长了，而且对于未玩过系列的我而言，序幕里说的很多事情都莫名其妙，我还一度以为Metroid就是银河战士的意思。漫长的序幕（当时的感觉和《北欧战神传》的开场时间差不多了）过后进入游戏，唔……有些像魂斗罗。吸引我继续玩下去的是它的良好的操作手感，非常地棒，另外就是它的音乐音效，特别是脚步声，嗒嗒的特别有意思。

不得不说《银河战士》对于第一次玩的人而言难度是很大的，操作要比恶魔城复杂多了，技巧的要求也相当的高，很长时间不玩动作游戏，动作神经都退化了，打第一个BOSS用了好几次……。不过在一两个小时之后就逐渐适应了（毕竟有过玩恶魔城的经验），而且越玩越上瘾，很长时间没有玩过这么爽快的动作游戏了。

连续奋战了几天终于将融合打穿，许多谜题的设定真是非常的巧妙，令人佩服。另外游戏里的BOSS也各有特色，都必须仔细研究其行动规律，每个BOSS都打了好几遍才能过去，像大蜘蛛、恶梦、变异植物等更是用了不下10遍。比较起来恶魔城的BOSS简直就像白痴一样，打法单调，只是双方无聊的蹭血。

当时《前线任务》的汉化工作由于翻译的问题而停滞，刚刚研究了一下GBA的《钻地小子A》，对GBA的ROM格式有了些初步的了解。11月8号正式开始研究《银河战士》，所幸它的字库结构很简单，使用的是GBA格式，而且似乎是为多语种准备的，里面有大量的字库，英文、法文、日文的都有，汉化字库应该是不成问题了。查找码



表费了些力气，最后发现原来是用双字节编码的，这样看来就绝对不用担心文本长度的问题了，同样的句子汉语可比英文要短的多啊。找到码表后，用我之前为汉化《前线任务》写的文本导出工具Dumper把全部文本轻松导了出来。

应该说我当时的汉化水平还是很低级的，经验也不是很多，只会从各汉化网站上学到的一些基本ROM HACK技术。一开始还是想用TransHex来进行手工汉化，但TransHex有个很大的缺点，就是打开大的文件会使操作变得很慢，慢得让人无法忍受。形势所逼，我不得不再用Visual C++再写一个文本导入工具。嗯，也就是在11月9号，用了一个晚上的时间。

用了两天的时间把银河战士的ROM格式基本搞定了，剩下的事情就是翻译了。好在这是英文版，不需要再另找翻译，否则又会极大地拖延进度了。别看《银河战士》是个动作游戏，但文本量可真是不少，花了我整整两天的时间。由于对其中的一些名词、背景不太熟悉，我还特意到网上几个论坛上发帖子询问，但没有获得多少帮助，大概也看出《银河战士》在我国的FANS真是不多啊。

翻译完成后，由于《银河战士》中还有很多控制字符，我又修改了一下导入程序，增加了直接导入16进制的功能。然后就是颇为麻烦的替换简体汉字字库了，为此又研究了GBA的字库存储格式，写了一个程序来专门生成字库。但由于《银河战士》的字体太小，程序生成的汉字不够美观，还需要手工加以修整，这可是真真正正的体力活，用鼠标逐个地一点点处理字体，累……



那几天都在忙《银河战士》的汉化，把写论文、找工作的事情都抛到了一边。用了一个星期的时间，把文本基本都导入了ROM中，在Birthday的那天发表了个测试版。然后又着手研究菜单的汉化，原理和文本是一样的，很快就OK了。

最后要作的工作就是测试了，把它反反复复地玩了好几遍，弄得自己都有些烦了（测试最辛苦了，无聊的重复），还真发现了一些bug，主要是翻译时的遗漏（对了，我还特意在游戏里加了一个隐藏的小秘密，目前来看发现的人还真是不多，呵呵）。看着通过自己的努力做出的中文化游戏，心中真是有种自豪。

现在再看看融合的汉化版，感觉还是有很多不足的，毕竟这是我第一个完整的汉化作品，许多地方做得还不够细致，另外一些地方还可以用反汇编来进行汉化，不过现在我已经没有这个心情了（毕竟汉化是个吃力不讨好的行为……）。



聊了半天汉化的事情，再返回来说游戏。虽然只玩了GBA上的这一作《银河战士》，但我立刻就喜欢上它了，其它的动作游戏在它面前都变得黯然失色。我开始在网络上搜索有关银河战士的相关情报。大概是由于汉化版出现的缘故，当然更重要的是它本身的素质，玩《银河战士》的人逐渐多了，论坛上也会时不时地见到询问银河战士的帖子。我在网上找到了《银河战士》的FC版、GB版和超任版的三作，前两作由于年代过于久远，加上是在电脑上用键盘，玩起来确实不太舒服，而超任版却让我感觉到和融合很类似。由于我并不喜欢用模拟器玩，所以决定寒假的时候好好用游戏机玩一下超级银河战士。

（寒假的等待是漫长的，其间经历了痛苦的找工作和写论文，以及长达两天的火车旅行。）

用电视玩的感觉和GBA的小屏幕的感觉就是不一样，更加有种投入感。初玩《超级银河战士》，操作很有些不适应，与融合的差异较大，还好很快就习惯了。

尽管《超级银河战士》是个94年的游戏，但在今天看来它依然光彩夺目，在我玩的时候很多邻家的小孩也被吸引了，围在我周围眼睛一眨不眨地看，一看就是一个下午。

《超级银河战士》给我的感觉就是“宏大”：雄壮的音乐，绝佳的操作要求，以及对未知区域探索的极大成就感。故事发生在一个行星上，而不是融合中的一个小小的空间站，地图实在是太大了，画面、音乐充分体现了外星球上的荒凉孤寂的气氛。通关后只有一个想法：这是一个至高的游戏！！可能只有N64上的《塞尔达64·时之笛》堪与之相比，虽然DQ、FE也是我非常喜欢的游戏，但离“至高”还是有一定距离



龙二 E-mail:emuzone@163.com

的，而其它的游戏就不用提了。

尽管之前玩过了融合，但《超级银河战士》还是很难啊，而且游戏中没有任何提示，全部要靠自己来摸索。道具比融合要丰富了很多，动作、玩法也变得更加丰富，对操作手法的要求非常的高，相当的微妙，那种感觉只有自己亲自玩才能体会到——爽极。银河战士真是把动作游戏的精髓完全吃透了。另一个主要耐玩点就在于探索，许多地方都要好好思考充分利用能力才能通过，这种不是谜题胜似谜题的设定让我时时刻刻都处于兴奋状态。情节方面虽然游戏中没有具体文字描述，但最终时还是让我感受到了巨大的震撼，愤怒，POWER UP AND UP！！

玩过了《超级银河战士》，再回过头来看GBA版。“融合”可能是由于键位的限制，取消了很多超任版中的能力，比如X射线透视、钩子光束，导弹和超级导弹也合并了。操作方面也进行了简化，不需要单独按键即可实现加速跑；SELECT键基本不再使用；改用R键来切换导弹与强力炸弹，L键配合方向实现斜向射击，此外萨姆丝还学会了攀住平台边缘的新能力。总的来说操作方面的改进是值得称道的，避免了在超任版中手忙脚乱地用选择键切换道具的麻烦，但由于能力的减少，解谜方面明显弱化了很多，没有什么太需要动脑筋的地方，只需要用强力炸弹即可发现所有的秘密。故事所限地图也被生硬分割成了七个区域，整体感不是很强，没有“超级银河战士”那种在广阔的星球上冒险的宏大感觉。不得不说，GBA的“银河战士·融合”比起“超级银河战士”还要略逊一筹，当然，在掌机之中它绝对可称得上是NO.1（2002年度的最佳GBA游戏也正是它）。



玩过了Metroid的三四代后我还发现了一点有趣的现象，就是似乎每一个银河战士的游戏都少不了限时脱出（被我戏称为“胜利大逃亡“），这似乎已经成为银河战士的传统了。一代和二代没有玩过暂且不论，三代中在开始和结束部分脱出了两次，四代中的结尾消灭SA-X后也是限时脱出；目前本人还买不起NGC，玩不上PRIME这个最佳游戏，但看了一些介绍里面也有，难道说逃跑是萨姆丝的宿命（笑）？

还有个巧合，美版的《银河战士·原初》的发卖日期正好是我的生日，也许这就是我和《银河战士》的缘分吧。似乎任天堂特别喜欢这个日子，美版的NGC也是那一天正式发卖的，呵呵。

最后我要感谢任天堂，感谢她给我们带来了《银河战士》这样一个伟大的游戏！！

附1：关于《超级银河战士》汉化版v0.8的说明

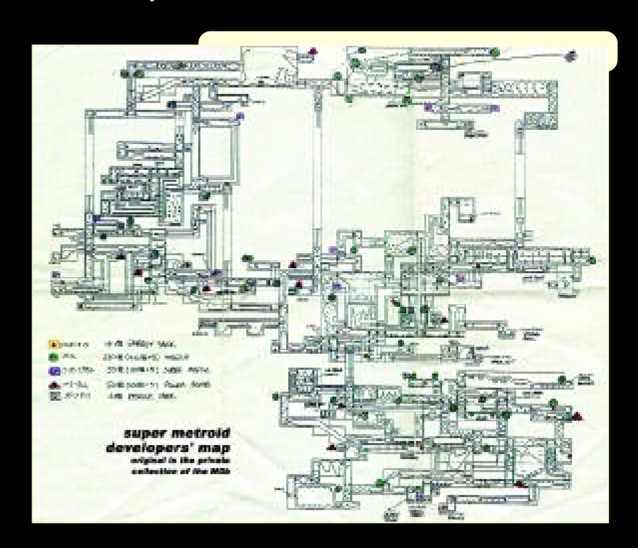
这个汉化版是在超任磁碟版的基础上制作的，因为我希望能够在真正的超任机上玩到这个一流的游戏，当然，用模拟器也可以正确运行。

虽然游戏中的文字量很少，但汉化的难度比较大，很多文本、字库经过了压缩，跟踪的难度很大。我目前只实现了一小部分的汉化，主要是状态画面和开始的剧情介绍。而选项菜单和游戏中获得道具时的说明还没有汉化，难啊，跟踪不到具体的代码，由于时间、经验和精力的原因只能期待以后慢慢破解了。

注意要在游戏开始时选择“中文字幕”才能看到汉化的文字，否则会只显示英文。

附2：《超级银河战士》全地图

考虑再三，还是决定不在本攻略里附上完全解析地图，希望大家自己动脑筋来完成游戏，真正的体会《银河战士》探索的乐趣，等通关一次后再看地图完成道具搜集。本人第一次玩时绝大部分时间花在了在地图上四处漫游寻找上了，孤独的冒险也是一种享受啊，通关时间13个小时，道具搜集率85%。重玩后就快多了，只用了六个小时。如果大家真的被困住，苦思冥想仍然找不到出路，我在我的主页上放上了完全地图，可以去那里查看http://chronoz.yeah.net。



GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

史上最强大的

MAME前端工具

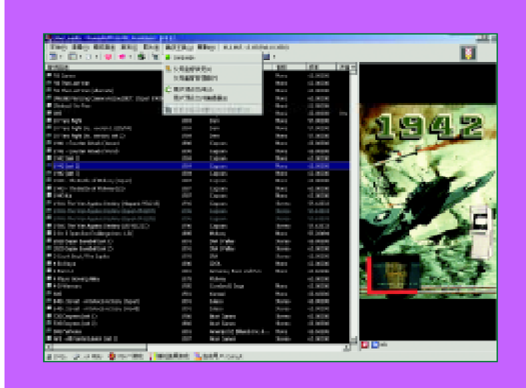
文：广州 / 林栋

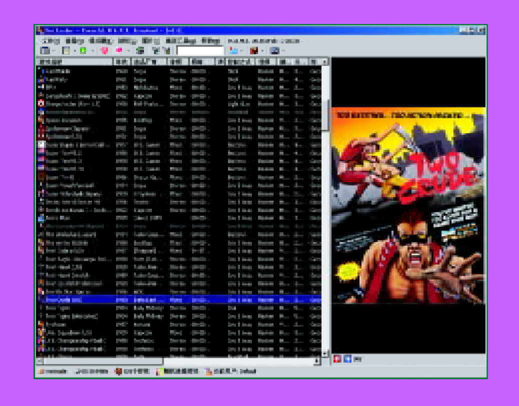
Frontend是一种GUI (Graphical User Interface 图形用户界面)，我们通常把Frontend叫作“前端程序”，这个名字是很形象的，我们可以把Frontend想象成位置比我们真正需要运行的程序更加靠前，换句话说，我们要运行目标程序，就可以先运行Frontend程序，然后由Frontend去调用目标程序。说到这里，也许有人会问：究竟为什么要使用Frontend呢？通常Frontend本身是Windows版本的程序，只用鼠标就可以操作，但是Frontend却可以调用、设置和管理必须以命令行输入的DOS程序，这样一来，就相当于把DOS程序变成了可以用鼠标操作的Windows程序了，极大地方便了最终用户。模拟器界常有人专门编写出对应各种DOS版本模拟器的Frontend来解决“使用DOS版本模拟器必须以命令行方式进行操作”的种种不便。

通过Frontend来调用DOS版本的模拟器，最终用户就无需再为实现模拟器的各种功能而输入繁琐亢长并带有无数难以记忆的参数的命令行了，这些麻烦事Frontend会去搞定。最终用户也不会觉察出这种方式与使用真正的Win32版本的模拟器有什么不同。而一些功能设计得非常全面和体贴的Frontend甚至比同一模拟器的真正Win32版本更为优秀和实用。

常识告诉我们，基于DOS版本的模拟器与Win32版本相比，一般有“较为稳定”、“较少Bug”的特点，如果真的在纯DOS操作系统上运行模拟器，更没有因为模拟器造成系









GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

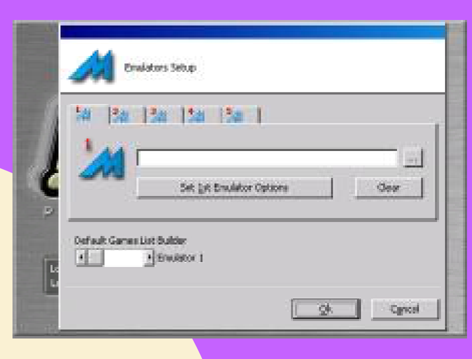
统崩溃导致必需重灌操作系统的担忧。因此，虽然Windows早已经渗透入世界的各个角落，但是不少铁杆模拟器爱好者并不排斥“DOS版本的模拟器+Frontend”的组合。

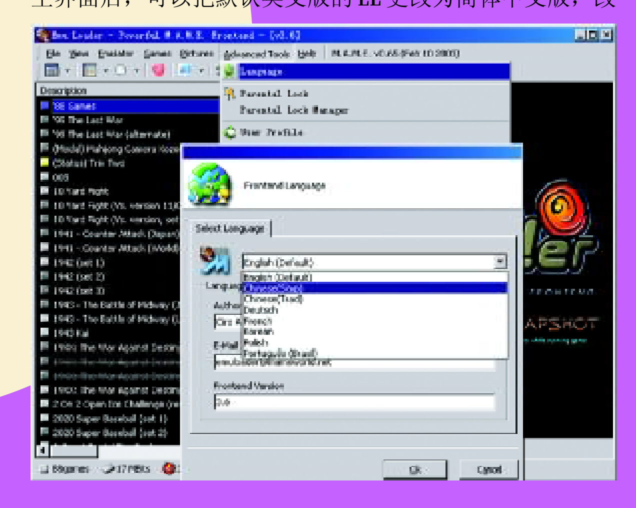
众所周知，MAME是公认最优秀的多街机模拟器，也是“相关产品”最纷繁复杂的模拟器。MAME是Nicola Salmoria在1997年最初开始设计的，本着完全免费、永远公开源代码的精神，不断地吸引越来越多的程序员加入MAME的开发军团，从最初仅仅支持几个街机游戏的模拟器成长为今天已经支持模拟三千多款不同街机的“超级怪兽”。可以说MAME的成长靠的是核心成员无私、奉献、合作、进取，MAME今天的成就正体现出卧虎藏龙的模拟器界的实力。MAME从最初的版本直到目前最新的0.66版，DOS版本仍然在高唱主角。每次MAME的升级，总是DOS版本先发布，对应的Win32版本会稍迟一些推出。翘首企盼着最新版本的爱好者们根本等不及较易使用的Win32版本发布，就急着下载最新DOS版本，然后借助Frontend程序调用DOS版MAME来先睹为快了。

EmuLoader是一款老资格的对应DOS版本MAME的Frontend，目前最新版本是v3.6。Emu Loader不仅能对应DOS版本MAME，还可以对应Win32版本的MAME。EmuLoader的功能非常强大，它允许用户设定最多5个不同版本的MAME，并对每一个版本作出单独的功能设定，用户可以随意选择使用这5个MAME当中的任意一个，我们知道，MAME除了中规中矩的官方版本之外，还有不少各具特色的有着独特功能的非官方版本，因此用EmuLoader来管理和尝试那些（比如AdvanceMAME、fastMAME、MAME：Analog+等等）MAME派生版本就非常方便了。EmuLoader可以针对每一个游戏专门设定MAME的功能，并且设定过一次以后，就能自动记忆住，当以后再玩这个游戏的时候，曾经专门为此游戏作的设定还会忠实地存在。EmuLoader另一个特色功能就是“父母监督锁定”了，这个功能就是童锁，用户可以利用这个功能将部分内容不健康的游戏锁起来并设立密码口令，其他人就无法运行这些被锁定的游戏了。EmuLoader的功能还有支持分裂和合并Zip压缩的ROM，能够建立喜爱游戏的收藏夹，可对应从0.36版到最新版的所有MAME版本，支持显示各种MAME的配套图片，包括标题画面、游戏截图、街机箱体图片、招贴画、控制台图片等等，并且每一种类型的图片也支持多幅，所有图片既可以是未压缩的标准图片也可以是Zip过的压缩文件，并能在各种配套图片之间任意切换。支持压缩或者未压缩的MAMu版游戏图标等等等等，好了，还是让我们深入具体的去探索EmuLoader吧。

EmuLoader v3.6的安装过程此处不再赘述。第一次启动EmuLoader后（后文简称为EL），EL会提示“please,configure the software（请设定这个软件）”，此时EL相当于“一片空白”，所以这个设定软件的过程是必须的，不过无需担心，整个设定的过程简便易行。点击“OK”，进入设定界面，可以看到EL竟然可以同时支援多达五种不同版本的MAME！由于是第一次运行EL，所以我们以设定第一组MAME为例来介绍，其它的四组如果确实感到需要的时候再作设定，并非一定要设定的。先确定第一组MAME的程序位置，选定后，直接点击界面最下方的“OK”来启运EL（会有一段自动扫描ROM的时间）。为什么不是去点击“Set 1st Emulator Option”继续进行设定呢？因为启动EL，进入EL主界面后，可以把默认英文版的EL更改为简体中文版，改





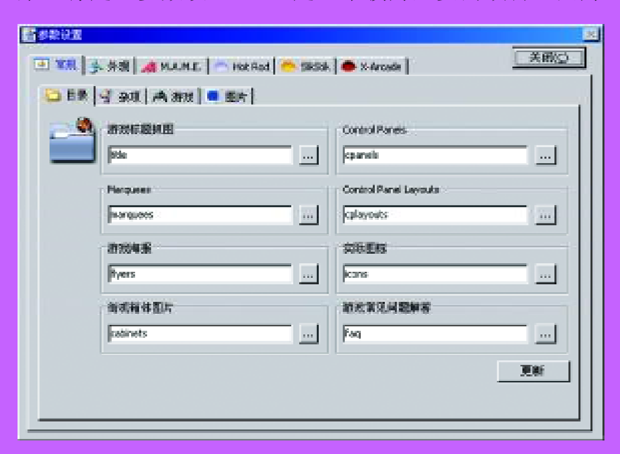


GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

好语言后，再回过头去Set 1st Emulator Option，那时候，界面上全部的功能选项都是中文的，更加方便我们设定。改好语言后，也不需要急着回去Set 1st Emulator Option了，我们还是把已经完全中文化的菜单一栏一栏的研究研究吧。



第一栏“文件”。点击后，下拉式菜单中第一行是“创建默认游戏列表”，如果点击这个选项，EL会自动根据前面设定的第一组MAME的版本，来列出该版本所支持的全部游戏。下拉式菜单中第二行是“导出游戏列表为文本文件”，这个功能显而易见，就是可以生成一个文本文件，其内容就是该版本MAME所支持的全部游戏名称。第三行是“参数设置”，这是一个较为重要的项目，因为



在这里要设定“游戏标题抓图title、marquees(就是街机机箱顶部的装饰画)、游戏海报flyers、街机箱体图片cabinets、控制台图片cpanels、控制台设计图案cplayouts、游戏图标icons、游戏常见问题解答faq”这些文件的具体位置，也要设定游戏列表的描述格式等；也可以设定那些与游戏相关的各种图片的现实方法以及EL软件本身界面上的字体、背景颜色等，还可以调整MAME运行游戏时的画面宽高比，并能附加参数来执行MAME。EL直接支持三种不同的街机摇杆控制台，这部分相关的设定也在第三行“参数设置”当中。



第二栏“查看”。这一部分的功能一目了然，不需要作太多专门的解释了。EL具有一个用户收藏夹，用户可以把自己喜欢的游戏放入收藏夹中，以方便以后的查找和使用，当然了，这里的“放入收藏夹”仅仅是EL给用户指定的某个游戏做一个小小的标记而已，并不是真的把该游戏的ROM文件放到“收藏夹”中（确定哪些游戏被放入收藏夹的记录文件就在EL软件安装目录中的resources\favorites里面）。“游戏列表标签”是游戏列表中游戏名称之后的一些注释项的类型，这些类型计有年代、出品厂商、音频、频率、声音样本、控制方式、视频、分辨率、游戏卷轴方向、游戏模拟状态、声音模拟状态、色彩模拟状态、ROM文件名、运行次数等等，用户可以通过“游戏列表标签编辑器”来任意选择采用哪些类型的标签来标注游戏。

第三栏“模拟器”。这里的设定将直接影响到MAME的运行效果。点击第一行模拟器设置就可以来到最初我们跳过的Set 1st Emulator Option了，不过现在它也



已经变成了中文，叫做“设置第一个模拟器的选项”，进入后，我们会发现有很多的功能选项，这些选项包括设定游戏ROM的所在路径、部分游戏的声音样本的路径、游戏配置文件、存盘进度、高分纪录的所在路径、MAME信息文件、历史文件的所在路径、游戏运行抓图和Artworks图片的所在路径；设定MAME本身的各种功能和效果，如视频部分的分辨率、硬件拉伸、灰度值、是否旋转屏幕、是否隔行扫描、是否全屏模式、刷新率、帧跳率、亮度、双线过滤特效等等，音频部分的采样率、音量值、是否静音等等，此外还有其它一些杂项的设定。需要重点



指出的是，因为EL支持从0.36版到目前乃至以后的最新

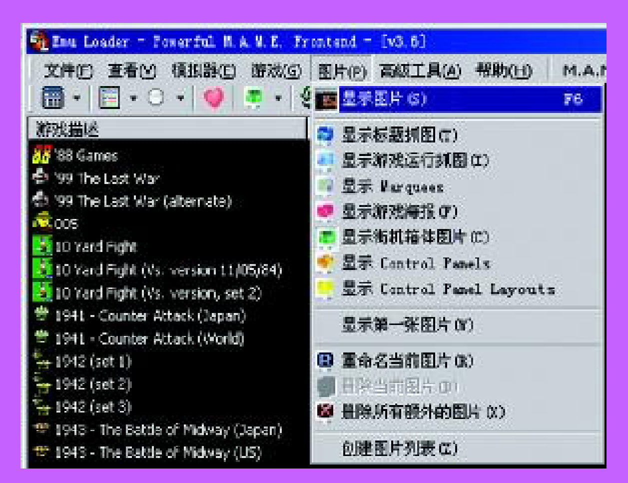
版MAME，而我们知道各个版本的MAME出了支援游戏的数量不同，而且彼此间的功能设定也不一样，较新的版本总是比旧的版本多出一些新的功能，所以EL是智能化地列出当前版本MAME模拟器的各种选项，也就是说EL能自动识别用户指定的MAME的版本，如果是较早期的MAME，例如0.37版，那么EL所提供的可供调节的功能项就相对少一点，功能也落后一点，并不是EL强行屏蔽掉新的功能，而是因为0.37版根本不支持后来推出的新的功能。这个特点是非常重要的，要知道，如果机械地罗列出所有的功能，那么应用在旧版本的MAME上，会出现难以预料的后果。“修改模拟器描述”允许用户修改EL主界面帮助菜单后面的MAME模拟器版本描述，用户可以分别修改5组不同的MAME,同样，EL也只是在自己的数据库中作出修改，并不会真的去改写MAME.EXE的。“当前模拟器”则可以方便地在5组预先设定好的不同版本MAME中自由切换使用。

第四栏“游戏”。在这一栏中有一些很有特色的功能。



“自定义游戏选项”，使用户可以为了尽可能让每个游戏都运行得更好而专门针对每个游戏来单独设定MAME。作过的设定就不会丢失，EL能够自动记录下来，方便下一次的使用。只要你愿意，你可以为3000个不同的游戏做出3000种不同的设定。“自定义命令行”可以在运行游戏的时候再加上一些参数，相当于扩展了“自定义游戏选项”的范围。这个功能比较适用于应付今后MAME推出带有新的功能参数的版本。“回放和记录游戏输入”功能，可以忠实地记录下用户操作游戏时的每一次输入命令，等到需要的时候，再自动输入这些曾经记录下来的“输入命令”，这样一来，就算用户离开电脑，也可以让MAME自动运行游戏攻城略地了，当然电脑会完全按照当初记录输入命令时用户的操作来重现一遍。“添加到收藏夹”就是把游戏放入用户的“喜爱游戏收藏夹”中了，前面已经介绍过，不再重复。“实际图标”功能组可以依据用户指定的全部游戏图标来生成一个Dat文件，如此一来，即便以后删除了全部的图标原始文档，也能正常的显示图标，注意：在选中“实际图标”的时候，才会显示出用户指定的标准MAMu_Icon图标。

第五栏“图片”。只要前面几步中设定各种图片的路径无误，并且相应的图片真实存在于指定的路径中，那么此处点击“显示图片”就能正确显示出相应图片了。



MAME支持的游戏从1975年直到2002年，纵伸近30年之久，前后绵延两个世纪。我们知道，每一台街机其实都是有游戏标题抓图title、marquees(就是街机机箱顶部的装饰画)、游戏海报flyers、街机箱体图片cabinets、控制台图片、运行截图snap的，这些图片加在一起总数超过万幅，光是看看这些图片就已经让人心旷神怡了。

第六栏“高级工具”。“Language”是设定EL的语言的，前面早已研究过了。



“父母监督锁定”的功能非常有趣，它可以让已经为人父母的玩家锁住那些内容不太适合儿童的游戏，不遗余力地保护儿童身心健康。“用户预设文件”就如同Windows的多用户功能，EL软件也可以多用户公用，每个用户可以把自己对EL的设定保存下来并加上密码，仅供自己使用，以后哪怕EL的各种设定被他人改得面目全非也没关系，只要调出自己预存的“用户预设文件”，一切又会恢复正常。

EmuLoader是一个强大、实用、先进的MAME Frontend,它的出现弥补了官方MAME和MAME32以及其它一些非官方版本MAME的许多不足，让MAME变得更加友好，操作更加便捷，爱好模拟器的你不妨也试试EmuLoader,相信你也会爱上它。

GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

GBA-Shell和Visualboy Advance的配合使用

文：kengamer



GBA-Shell全称GBA-Shell Front End，是GBA模拟器Visualboy Advance专用前端，目前最新版本v1.50。它最大的特点就是，根据手中已有的GB、GBC和GBA的ROM配合Visualboy Advance自身的截图功能创造出属于自己的预览图来，而不用考虑ROM原本应该有的官方名称。



运行GBA-Shell.exe

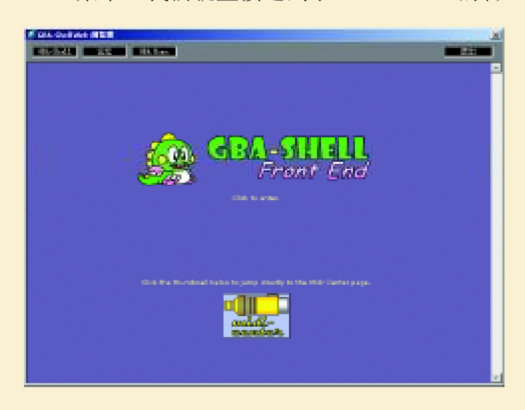
我们先看一下帮助选项里有些什么

在文章撰写之前委托zhang0506b汉化了GBA-Shell v1.50，并将安装方式改成了直接运行，使我们能够更方便地使用。

在拿到汉化版GBA-Shell v1.50之后，首先点击GBA-Shell.exe，也许会跳出一个窗口提示你没有VB5CHS.DLL（VB6CHS.DLL），也就是VB运行库，那就把这个文件扔到系统文件夹system32里吧（在光盘的GBA-Shell文件夹里）。



首先是关于GBA-Shell的作者和版本介绍，接下来是如何使用GBA-Shell，这里有官方的英文原文，不过还好比较简略，英语好同志的可以看看（快捷方式Ctrl+H）。需要注意的是中间这一项——GBA-Shell Web浏览器（快捷方式Ctrl+W），它可以分为3个小项：



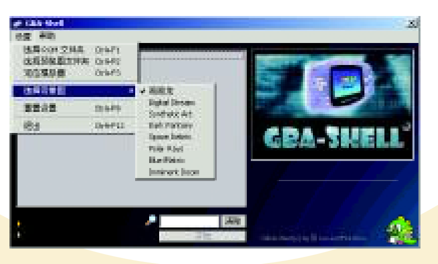
点击GBA-Shell菜单，我们就直接连到了GBA-Shell的官方主页；点击论坛，到的就是GBA-Shell的论坛，去注册个ID吧，不过你如果只能说国语去了也就只能是凑凑热闹了；点击GBA ROM，乐子来了，居然连接到了国内的掌机之王的下载页，不知道掌机之王如何勾搭上GBA-Shell的，变态呀！对于某些不会用irc（著名的网络聊天工具）的人来说这里倒是个不错的地方。

帮助看完了，我们研究一下设置：



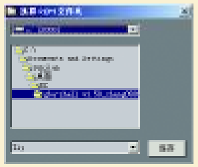
退出不用说，点它或者按快捷方式Ctrl+F12你就可以去干别的了。重置设置的功能是清空你以前设置好的所有内容（快捷方式Ctrl+F9），功用相当于删掉了GBA-Shell目录下的GBA-Shell.ini文件。

接下来让我们看看选择背景图这项功能，顾名思义，这是给你的GBA-Shell界面更换背景用的，默认背景图案是泡泡龙那幅，其实如果你选择Blue Matrix（蓝色矩阵），也是很漂亮的。



这时该进入真正的前端设置部分

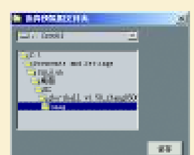
GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com



了（软件的很多默认路径都是GBA-Shell.exe所在目录）。

选择ROM文件夹（快捷方式Ctrl+F1）。

一般我们的ROM格式都是默认的zip形式，但如果你已经解压，就选择适合你现在的格式（红色框中），然后再点保存，不过此时ROM列表窗口还看不到任何内容。

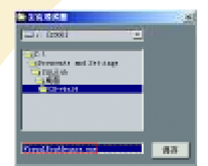


选择预览图文件夹（快捷方式Ctrl+F2）。

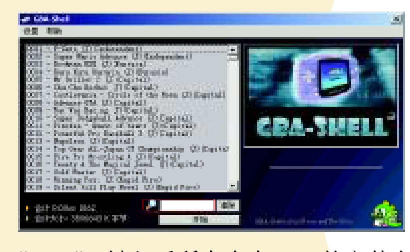
任意指定一个文件夹作为你放预览图的地方——注意：绝对不能是你的ROM目录。这时哪怕你的预览图目录空无一物，ROM列表已经出现，图片的名称和你的ROM目录里的文件名称相同。此时我们可以看到，ROM目录里所有的文件数目和总容量也显示在了左下角（红色框中）。预览图的获得方法及详细使用方法稍后详述。



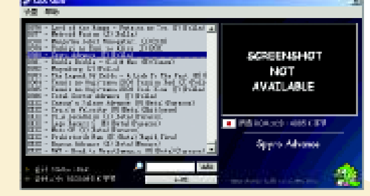
定位模拟器（快捷方式Ctrl+F3）：选定你的模拟器路径后要注意一点，要把VisualBoyAdvance.exe先点一下再点保存才行（红色框中）。



在运行游戏前我们还需要学一下游戏搜索，在红色框中的白色区域输入ROM的名字或者编号（哪怕你只记得只鳞片爪也行）就可以进行搜索。比如我只记得《恶魔城》的前几位字母是“cas”，键入后所有含有cas的文件名都显示出来了。这时基本就可以确定想要玩的是哪个了，当然，预览图配合起来找要更快些。要找其它的游戏的话，需要点“清除”重新开始。

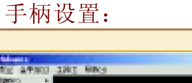


这时候就可以运行游戏了，选定一个游戏名字，可以看到右面一栏上方是预览图，如果还没有预览图的时候会出现一个SCREENSHOT NOT AVAILABLE的警告框，提示没有可用的截图。下面是区域版本（每个国家的就以国旗来代表）、ROM大小和ROM主体名（不含区域）。

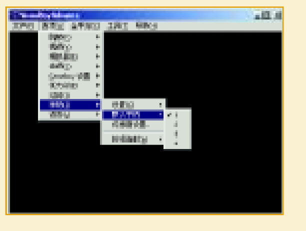


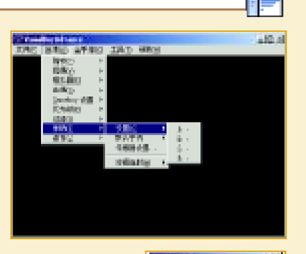
点开始，GBA-Shell就会自动调用Visualboy Advance运行游戏。

现在我们需要讲解一下运行GBA-Shell之前的Visualboy Advance有关设置（以莫尼卡的汉化版CH-vba14为例）：



手柄设置：

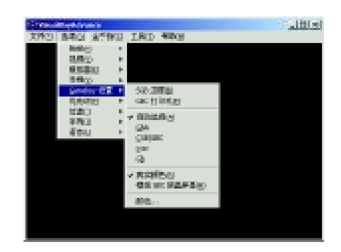


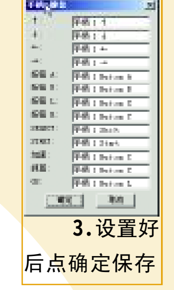


GameBoy设置：还是根据自己的习惯设置。

1.自动选择比较省心，勾上吧。

2.SGB边框勾上玩GBX游戏时就和MAME的artwork差不多，但截出图来稍大，底下的会被砍掉一部分。建议截图时不勾，游戏时再勾上。



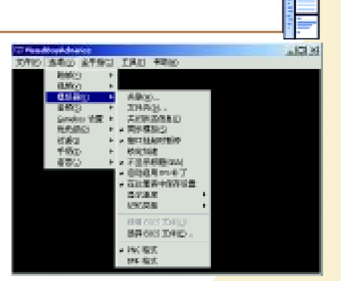


3.设置好后点确定保存

3.至于显示颜色，真实颜色要比模拟GBC液晶屏幕漂亮许多，也勾上吧。

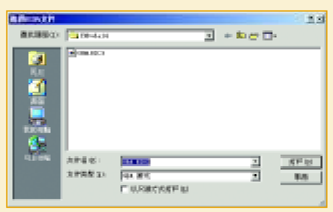
模拟器设置：

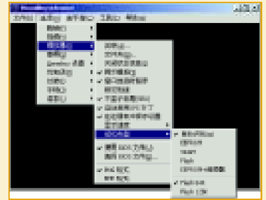
1.按照截图打勾——要说明的“不显示标题”（GBA）是说运行游戏时ROM自带的intro（游戏开始时Dump小组自己加上的介绍性画面）不再出来，相当于我们运行的是用nointro整理过的ROM，呵呵。



2.选择BIOS文件：CH-vba14里已经带了，选择即可。然后在使用的BIOS文件前打勾。

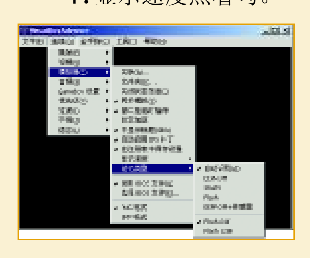
GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

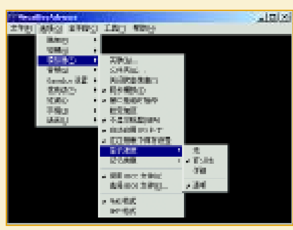




3. 记忆类型照着勾。

4. 显示速度照着勾。

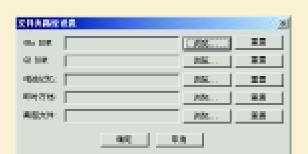


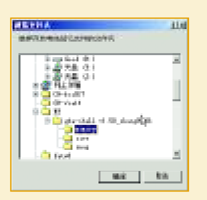




5. 关联全勾上吧，碰到个解开的文件直接点就可以用Visualboy Advance运行了。

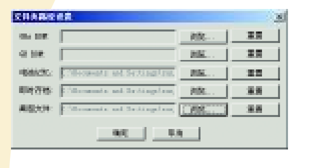
6. 文件夹：路径设置里的GBA ROM和GB ROM不用设，除非你一直运行这两个文件夹里的ROM。电池记忆、即时存档和截图文件按意愿指定。然后确定。











文件、金手指、工具和帮助类别没什么好说的，与GBA-Shell没关系，而且根据字面意思就能明白，不啰嗦了。

开始介绍GBA-Shell的预览图功能：

GBA-Shell官方不定期提供的截图包是根据GBA-Renamer的命名来截取的title（片头截图），最新支持到编号0879 - Fushigi no Kuni no Alice (J).png的GBA ROM，因此从0880号游戏开始就得我们自己手工截图。



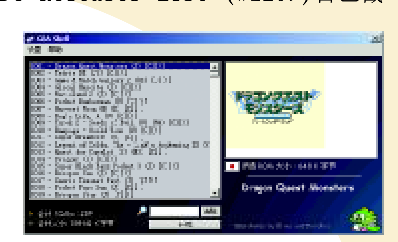
假设我们现在开始运行0880 - Spyro Advance (J)(Polla).zip，由于我已经在手柄上设置好了截图键，在看着顺眼的地方一按，和zip同名的png文件就保存到了我预设好的截图目录下。再看GBA-Shell，图片已经成功地显示在了软件里。



经过一番测试，发现了编号版截图的命名规则，都是按照［编号 空格 - 空格 游戏名称］这样的形式来命名的，如0880 - Spyro Advance (J)(Polla).zip。而且只要ROM名里带有0880 - **.zip，GBA-Shell就认为是同一个文件，使用同一个截图；这也造成了GBA-Renamer编号为XXXX - **.zip的8个游戏只能显示一个预览画面。这个问题只能用修改ROM名称的方法解决，比如把XXXX - **.zip改成**.zip即可。

同理，无编号版截图的命名规则是只认第一个单词空格**.zip，符合这一规则的ROM都使用同一预览图。

其实用GBA-Shell还可以整理GBC的ROM，我根据Metroid的Metx GBC Releases List (#1209)自己截一套图出来，发现也比较有趣。只是有一点遗憾，因为GB和GBC的屏幕比GBA的要窄一些，所以截出来的图全部向左对齐，只有第一次看的时候才是居中，异常怪异。



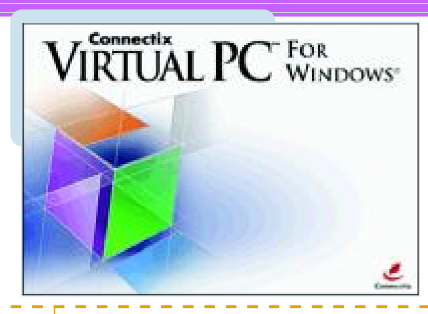
自定义截图是GBA-Shell的主要特色，把没有ROM校验数据管理的GBX和GBA ROM扔到一个文件夹里，每个游戏截一张图，然后通过截图来管理ROM很是实用，用截图找想玩儿的游戏也很直观，这是其它类似软件所不能比拟的功能。

其实和GBA-Shell同类的软件还有很多，比如支持title（片头截图）、sanp（截图）和boxart（卡带图）的GBAfront；同步更新ROM截图资料的OfflineList以及可以用软件通过irc频道直接下载ROM的GBArms，这里就不一一介绍了，等它们的新版出来再比较谁最优秀吧。

GOUKI E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

VPC!! 真实的日文DOS模拟系统

文：Emu-Zone/CPT



对于笔者这种另类玩家来说，经常把老游戏拿出来“鞭尸”是在无聊的工作学习之余的又一大“业余爱好”。不过现在的计算机实在是不适合再拿去鞭老旧的DOS游戏了，原因有三点，其一是，现在CPU频率实在太高，运行DOS下的老游戏速度实在吓人。其二是，现在的硬件对DOS的兼容性，确实只能用“极差”来形容，纯DOS的游戏几乎完全不能运行，要不，也就没有人去编写专门的DOS模拟器了。第三就是，因为操作系统的关系，安装一个多操作系统，不说占用过多的空间，单说这管理就相当麻烦，什么多系统启动，分区设置之类的，这种技术问题就是有经验的老鸟都很头痛，一般的菜鸟根本别想去试。所以我们需要模拟器，一个能很好运行DOS系统的模拟器。但是我们今天的主题不只是模拟了DOS系统就完了，因为我们打算玩点更“进阶”的东东。

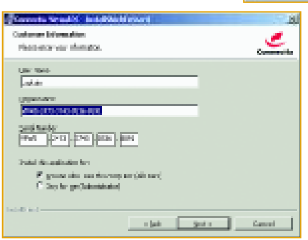
这种东东叫做JDOS，或者DOSV，是一个比较特别的DOS版本，被广大玩家俗称为“日文DOS”。至于我们为什么要模拟这个版本的DOS，我只能说，如果你太菜了，不知道为什么要模拟它，那你还是不用费劲看下面的东西了。这就像是，我已经给你买了把AK47和怎么杀人都教给你了，你却找不到人杀一样，都是无用功（就是拿这话打个比方，没任何教唆的意思）。反正就是透露一点，“日文DOS”能玩一些普通DOS玩不了的游戏。

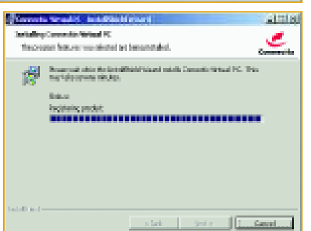
准备工作：

1. Virtual PC 5.1以上版本，目前最新的是5.2了。
2. DOSv或者它的替代品JDOS。
3. 大于128M以上的内存，否则VPC运行起来，就让你看看什么叫“龟速”。

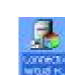


开始实施日文DOS模拟计划：首先，你得先正确安装VPC，并设置好它，所以，我们开始吧。

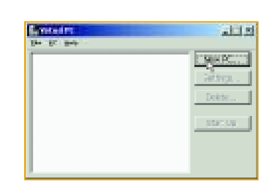




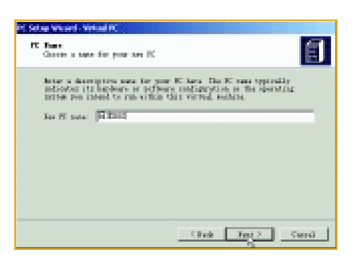
首先启动安装程序，然后，选择安装Install/Uninstall Virtual PC，然后设置好一些相关的项目，记住安装目录，进行安装，安装完毕后，在桌面上找到如下图标。



双击，启动Virtual PC。程序启动后，点击“New PC”按钮，新建一个操作系统。另外，这里我要顺便说一下，Virtual PC其实是一个用来模拟80x86系列计算机的程序，同类的还有Vmware，但是我们这次不用Vmware的原因就是Virtual PC（以下简称VPC）的程序制作更精良，速度更好一些，而且能适应于更多的操作系统上面。我们要建立一个PC，以便我们运行我们想要运行的程序。我们这次要模拟的日文DOS，就是一种基于80x86的操作系统而已。好啦，弄清楚这些，我们可以继续了。点击New PC后下面是一些必要的设置。

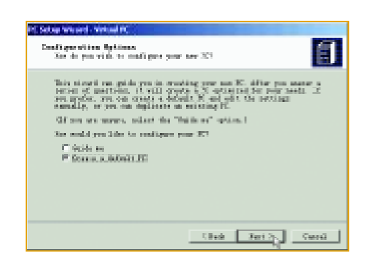


第一步：先给计算机起个好认的名字（New PC name），就叫“日文DOS”吧。当然也可以叫其它名字，随玩家喜欢了。

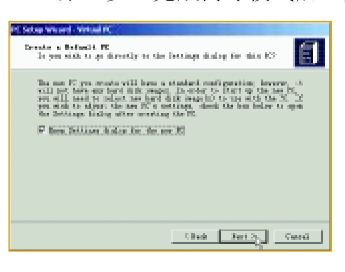


第二步：可以选择，Guide Me（向导模式），这个模式，软件已经设置了很

多现成的方案。不过这些方案不一定都适合我们，所以我们用Create a default PC（默认设置），稍后再做调整。



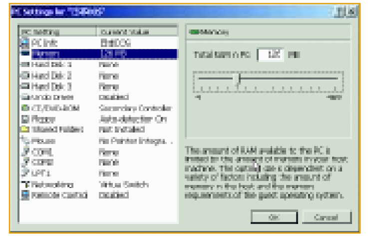
第三步：完成向导模式后，如果打算马上配置刚刚新建立的“New PC”，还必须将Open Settings dialog for the new pc前面打上勾。随后会显示出刚刚作好的一些设置，无误后，点击“Finish”完成。

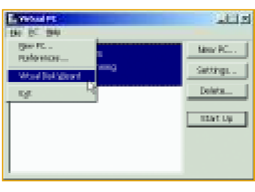




现在我们已经建立了一个用来运行日文DOS的New PC了，但是光有PC是没用的，我们还得想办法装上软件，并且最佳化这个模拟出来的PC才行。那么首先，我们先尽量把内存调得大一些，这样会对运行速度有一定帮助。

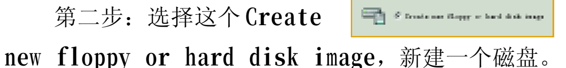
接着，我们需要一张DOS系统盘，启动操作系统，让PC能正常运转。不过建立PC的时候，没有提供给我们，怎么办？自己动手建立一个吧！



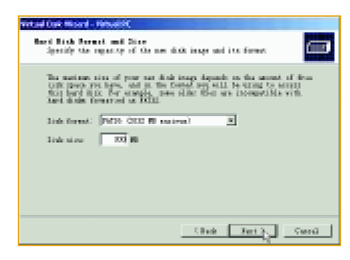


第一步：点击“OK”关闭掉刚才的对话框，然后点击主程序的File下面的Virtual Disk Wizard（虚拟磁盘向导）。

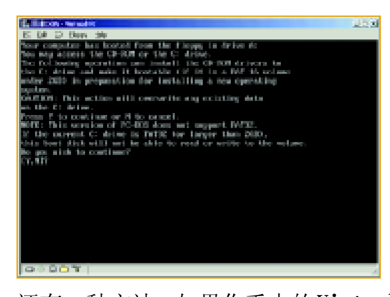
第二步：选择这个Create new floppy or hard disk image，新建一个磁盘。



第三步：在Disk Fromat项目中选择FAT16分区模式，下面的Disk Size设置一下磁盘的大小，反正我们要运行的游戏都不大，所以300MB应该够了。点击Next，随便给文件起个名字，然后保存后，这个盘就建立好了。然后我们需要往这个盘上面传操作系统，并且格式化。



第四步：找一张DOS启动盘插入软驱，启动PC后，按照相应的步骤，先Fdisk进行分区，Rest PC后，Format c:/s 格式化磁盘，并传输系统文件。除了这种麻烦的方法之外，还有一种方法，如果你手中的Virtual PC是“光盘版”的，那么安装盘下面会有一个叫“\PC DOS”的目录，里面有两个文件，分别是：PC DOS 2000.vhd和PC DOS Boot Disk.vfd，其中，.vhd后缀的文件是一个已经建立好的硬盘镜像。



现在我们已经有一个可以控制的DOS系统了，下面我们要把JDOS或DOSV安装上去。既然PC已经可以正常启动了，下面我们可以用几种途径来向这个虚拟PC中拷贝文件。

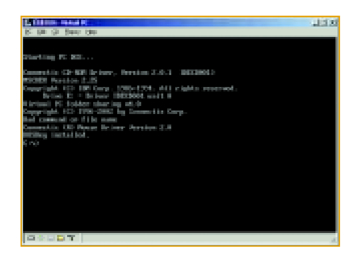
1. 通过软盘：这个方法最原始了，因为VPC可以自动共享本机上的软盘，光盘，所以，小文件找张软盘拷贝过去就可以。（例如DOS系统）当然，如果你有CDRW，不怕浪费的话，也可以烧张光盘。

2. 通过ISO镜像：这种方式相比上面的就好一些了，是用Winiso之类的软件把文件镜像到一个iso文件里面，然后让VPC读取虚拟出来的光盘，达到共享文件的目的。

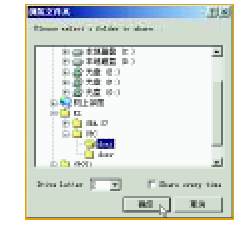
3. 通过Virtual PC自带的 Shared Floders功能：这种方式灵活度最高，也最方便，但是这个功能如果是在Win2000之类的操作系统下面实现，需要管理员权限，而且，Share Floder也只能在虚拟计算机启动之后才能设置，这一点要注意。

下面我们重点介绍一下Shared Floders的用法：

第一步：启动VPC，然后在整个软件画面的下方找到一个这



样“□”的图标，然后，点击鼠标“右键”，选择Share Floder。

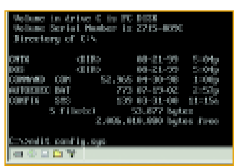


第二步：然后，设置要共享到VPC中的目录，这个目录会以一个盘的形式共享出去，所以，还要设置Drive Letter（驱动器名称）。都设置好后，点确定就OK了。

现在一切就绪，只要把DOSV或JDOS顺利安装上去就成了。刚才我设置共享目录的盘符为“Z”，所以在DOS下面输入“Z：”，进入那个盘。然后我们需要拷贝下面的文件，在DOS提示符下面输入（看懂下面这些，需要一定的DOS基础）：

```
copy io.sys c:\
copy msdos.sys c:\
copy command.com c:\
copy himem.sys c:\
copy emm386.exe c:\
copy smartdrv.exe c:\
copy country.sys c:\
copy $font.sys c:\
copy $disp.sys c:\
copy $jpnhn16.fnt c:\
copy $jpnhn19.fnt c:\
copy $jpnzn16.fnt c:\
copy mouse.com c:\
copy mouse.ini c:\
```

或者将它们都建立到一个*.bat的批处理文件中，反正就是不管什么方法都要拷贝它们到“C：\”下面。

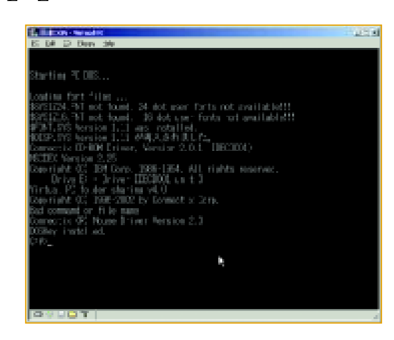


左边我们编辑C：\下面的配置文件，键入“Edit Config.sys”。

如果你使用的是VPC自带的那个启动盘，则没有这个外部命令，可以键入“E config.sys”。

把Config的内容改成：

```
FILES=40
BUFFERS=15
DOS=HIGH,UMB
COUNTRY=081,932,C:\COUNTRY.SYS
DEVICE=C:\$FONT.SYS /P=C:\
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\EMM386.EXE RAM
DEVICEHIGH=C:\$DISP.SYS
DEVICE=C:CNTX\CDROM.SYS /D:IDECD001 /L:E
LASTDRIVE=Z
```



然后重新启动一下VPC，会发现DOS变成了右边的模样。提示符号已经变成了日文，这下，算是大功告成了。

总结：

总体上说，VPC模拟器有很多优点：

1.不用为特殊的系统进行特别分区，即使是FAT32,FAT16,NTFS混合着用也能应付自如

2.执行效率远高于其它的模拟器

3.硬盘占用小

4.软件更新快

缺点是：

1.对大文件的操作还不是很好

2.共享本机文件设置起来比较麻烦

3.即使是高于其他模拟器，但是处理速度仍然不理想

4.依赖内存严重

可以说Virtual PC即使目前存在着这样那样的缺陷和不足，也是不足为虑的，因为，VPC的软件版本更新速度还是不错的，并且有望与DOS，Windows系统的老板“微软”合作，相信以后VPC的速度还会进一步提高，而且对系统性能的依赖还会进一步地降低。VPC最终也会成为PC上面最好的计算机模拟器。

本文只是笔者自己对于VPC应用的一些研究，目的是抛砖引玉，而且很多细节限于篇幅，没有能力说清。所以还是希望读者能自己多多动手研究，挖掘。欢迎对本文内容来信指正技术性问题。

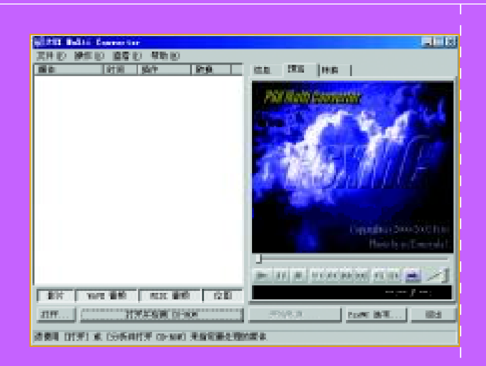


GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

PSX Multi Converter 3.02

PS视频转换的王者

文/图：小悠



序言

你有过把PS上的动画和音乐在电脑上播放的想法吗？什么？用模拟器？ePSXe、Virtual Game Station？有些好的动画和音乐是没办法在游戏一开始就欣赏到的。那怎么办？技术糟糕但又想看到游戏的大结局？呵呵，没办法了吧？我也和你一样有这些奇怪的想法，在网上苦找了很久以后，终于在一个日本人的站点上找到了一款名为“PSX Multi Converter”的软件。先看看这个东西的功能，它的作用正是提取Play Station光盘上的动画和音乐并将其转换为Windows系统所能识别的AVI、Wave、Midi、Bmp格式（Bmp的图像文件是转换Ps的Tim文件的产物）。怎么样，好东西吧！我一时心血来潮汉化了它，今次的介绍就以我的简体中文版为准。（有点王婆卖瓜的感觉……）那么请跟随我进入PSX Multi Converter的奇妙世界吧！

PSX Multi Player 3.02 的概述

PSX Multi Player 是一款由日本的电脑爱好者ふいろ所编写的媒体格式转换机。分为共享和免费两个版本（3.00以上是需要付费的共享版本。注册费1200日元，我希望有钱的朋友还是尽量支持一下作者。按照以下的方式汇款而不要使用我所提供的注册码直接激活软件：

银行汇款：日本丰和银行

帐号：1029056

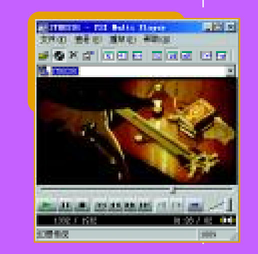
收款人：真壁洋光（マカベヒロミツ）

普通邮局汇款：記号17260

番号：15680861

收件人：真壁洋光（マカベヒロミツ）

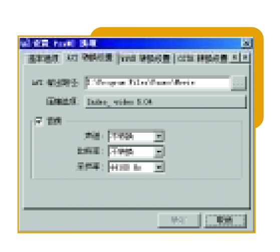
之后还需要向作者寄送确认邮件。邮件名：PsxMC送金通知 收件人：hmkb@nifty.com 信件的正文包含以下内容:汇款者的名字，Email地址,汇款方式，汇款日期。在汇款和汇款确认邮件到达作者的一星期内就会发送注册码给你了）PSXMC将PS的图象和声音的转换播放仅是其次要的部分，并没有包含一般播放机所具备的画面缩放和全屏显示功能。不过作者已经编写了一个免费的和PSXMC配合使用的媒体播放机来解决这一问题了，并且支持将多个PS媒体文件进行批量转换的功能。整个过程你只要指定好要转换的文件后按下开始转换按钮，剩下的就全部交给电脑啦，你可以安心的去做你的事情，像什么睡觉、看电视、看报，不错吧。



软件还可以自由的设置转换时候的进程优先级，让它在后台工作时不影响正常程序的运行速度。

PSXMC的另一大特征就是采用了类似Winamp的插件系统，这样就可以在不改变软件主程序的前提下，加入对新的PS媒体文件的支持（和ePSXe的插件系统有异曲同工之处）。想想，插件的SDK开发包公开后，你自己就可以为PSXMC开发插件，过把开发瘾了。（首先你要有C语言的基础）常玩PS模拟器的朋友可能知道，许多的PS游戏在电脑中查看会发现光盘中除了两个引导文件外什么都没有。如果要播放/转换里面的文件的话就必须进行解密，但是由于解密需要将整张光盘进行读取所以需要相当漫长的时间。如果每次要使用同一张光盘都要忍受长达3分钟的等待……所以作者加入了CDAZ功能，现在只需进行一次解析光盘，就可以利用第一次解密时生成的数据信息直接操作CD了。另外它还有类似Windows Media Player的媒体库的功能来管理你的光盘。

这样别人生成的CDAZ文件也可以在你的PSXMC上使用，也就是说你连第一次解析的步骤都可以省了，哈哈不错吧。需要说的是，在PSXMC的官方主页上还有一个CDAZ藏书库，收集了大量制作好的CDAZ文件，当然作者同样欢迎你将你的CDAZ加入到其中，充分发挥网络的共享精神造福大众啦。（现在由于一些特殊原因暂时关闭了……老问题--版权）以上介绍的就是PSXMC的一些特性了，怎么样？对这个软件有了个感性的认识了吧？ OK！那么下面就进入关键的实战篇了~PSXMC 3.02设置和转换详解。



实战

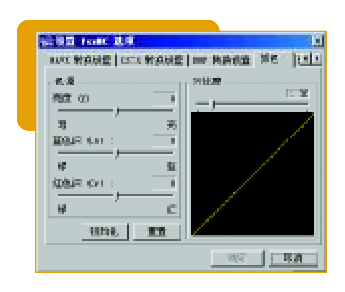
首先来说说PSX Multi Converter 3.02简体中文版的安装。从网络上下载软件的压缩包后你会得到一个名为HA-psxmc302.zip的压缩文档。（新的整和版是exe双击就可以安装了）利用你的压缩软件把它释放到任意的文件夹下（注意带上文件夹名，否则PSXMC将不能正确工作）。解压后得到一堆文件，其中Psxmc.exe就是PSXMC的主执行文件了，CDAZedit是Cdaz文件的编辑器，整合版本中还带有PSXMP.exe这个文件，它是PSX的媒体播放机。PsrPlugins目录里是解码插件，PsxMC_Manual是软件的使用手册。好了，让我们双击Psxmc.exe来启动PSX Multi Converter吧（整合版安装好后就会立即启动）。根据测试PSX Multi Converter还能识别Daemon Tools所创建的虚拟光驱。一切设置好以后点确定，见到了PSXMC的界面了吧。左侧是媒体列表，右面是常用的三个标签卡：信息、预览、和转换。在成功解析CD后还会出现CDAZ这个标签。下方是常用功能按钮和控制列表显示的设置。好了，对PSXMC的界面先熟悉到这里了。

下面我以PS的一个游戏《Tales of Phantasy》为例，向大家介绍具体的转换过程。首先要设置存放转换后文件的目录，如果不设置的话软件会把转换好的文件默认保存在安装目录的与文件扩展名相同名的文件夹内。然后点击界面右下的PSXMC选项按钮，在弹出的对话框内可以看到有AVI转换设置、WAVE转换设置、BMP转换设置等。以AVI转换为例点击上方的AVI输出路径后就会弹出选择保存路径的选择框，点击确认即可。我们还可以通过设置AVI的声音质量来减小转换后的文件容量，只是目前的PSXMC尚不支持将Wave转换为MP3的功能……需要通过其它软件来实现。

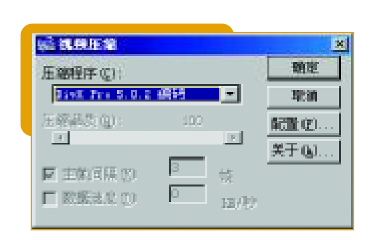


设置完了后就可以放入游戏CD开始转换了。确认CD已经放入驱动器后就按下主界面的下的“打开并分析CDROM”的按钮（如过在已经放入CD情况下出现提示检测不到TOC信息的提示的话，那么很遗憾你的光盘驱动器不支持PSXMC……）。等待进度条涨满后就可以在随后的出现的CDAZ标签卡中指定CD的名称了，在列表中选中一个媒体点选右边的预览选项卡，再点下方的播放键就可以先查看下这段动画或音乐是不是你需要的那一部分了，确认后就直接选中它吧，需要提醒的是按Ctrl键可以多选。什么，要转换的文件不是你所希望的转换类型？还记得刚才的那个PSXMC的设置界面里有个常规设置吗？那里就可以设置了，不过目前可以改动的只有AVI……你可以改为PSXMC独有的CTSR格式，不过AVI是可以用Windows的视频编码器来压缩的，这个等下再说。

现在就点开始转换按钮开始转换吧，成功后会有声音提示的。用你的播放机来验证下你的转换成果，效果还不错吧。如果对画面的亮度不满意的话……哎呀！失误！忘了……有个可以调节转换后画面的色彩的功能。在



PSXMC选项里的颜色标签卡，可以对画面的CbCry进行设置，这和DVD的视频信号的输出是一个原理，亮度和对比度就不用我介绍了，说说蓝色深和红色深这个新东西吧：把蓝色向左的话就是画面偏绿了向右就偏蓝，红色也是一样的哦，向左是绿向右是红，这样的话就可以弥补一些品质差的动画的偏色的问题了。补充个小秘籍：如果你在PSXMC选项的PSR标签卡中适当的调整解码插件的扫描顺序的话会有助于某些游戏的解析速度。



PSXMC的基本操作就这些了，怎么样，很简单吧？不过别急，这里我还要补充下DivX 5.02的使用方法。因为如果单转成视频文件的话容量会很巨大的……我们需要对转换出来的AVI文件进行一定的压缩。还好PSXMC是支持使用Windows编码器对AVI进行压缩的。DivX 5.02是效果比较好的一个（5.03版本号太新估计使用的人不多）这里所使用的DivX 5.02是Flash.S前辈汉化的中文版，大家可以到汉化新世纪下载到。（提醒一下，这个汉化版的安装和不同的英文版有点不同，先把所有的安装文件解压到一个目录内右击DivX.inf文件，在出现的菜单中选“安装”即可。安装中可能会有提示插入安装光盘的信息，确认后直接打开你的安装文件所在的目录，指定安装源为Divx.dll就可以了）点击PSXMC主界面下的选项按键→AVI选项卡，再次点击“压缩选项盘”的按钮。在弹出的视频压缩对话框中把压缩程序选择为DivX Pro 5.0.2 编码，此时点右方的配置就可以进入DivX 5.02的设置界面了。



编码模式可以使用默认的，压缩的速度和画面质量比较折衷~第二个是注重图像质量的画质极高，但是容量大。两重运算意思是先分析视频文件的具体情况，再调用相对应的方法压缩……由于进行了两次运算将会花去很长的时间。和第2个压缩引擎一样第四个只是重视速度而忽略画面的两重编码。Mpeg4工具栏内使用四分之像素可以大大的减少生成的AVI的容量，但是图象质量会受很大的破坏。整体运动补偿对大量高速动态的图像的压缩有比较好的效果，不仅可以提高压缩比还可以提高图像质量。其它的都是工具的调试记录文件，对排除压缩时的故障有帮助。普通用户不要去开起它们常规参数中的裁剪，这是用来去掉画面某些不需要的部份的。允许调整大小的意思就是改变影片的分辩率，下面还有图像过滤的功能，开启可以提升片源质量差的图像的转换效果……心理视觉增强不建议使用，它可能会使Windows Media Player出现异常问题而终止运行。

预处理图像是对片源有视频噪点的图像进行过滤的功能……还有设置隔行扫描的功能由于现在的显示器都是逐行扫描的，开启该功能会导致图象出现扫描线的现象，所以不建议开启，高级参数就不用修改了。好了到此，PSXMC的功能已经全部的介绍完了。还有什么？对了CDAZ编辑器……把它给忘了。顾名思义就是用来编辑CDAZ文件的啦。其实就是控制对CD解码插件的使用（一些情况可能会使用错误的解码插件分析游戏，所以这种情况下你知道正确的设置的话就可以手工纠正错误了，还有就是控制 CD的显示列表了可以屏蔽掉一些不需要的项目。播放的时候就一目了然了。整个CDAZ编辑器的使用方法基本上和主程序是一致的所以就不多介绍了。这就是PSX Multi Converter的全部了~呵呵，什么？很简单？那就对喽，你已经是使用它的高手了。许多软件使用就是这么简单的。不要怕不会用啦，多试试看看软件的Readme，也许下一个优秀模拟器的作者就是你了。好了希望各位不会嫌我罗嗦，快去把你心仪的PS动画音乐收藏起来吧！最后祝大家玩的愉快。



COTOLO. E-mail:cotolo@netease.com



最终幻想战略版

——FFTA职业介绍

变幻莫测的职业，是FFTA最为凝重的色彩所在。本文旨在与众位喜爱FFTA的玩家，共同分享笔者在FFTA的职业培养中的心得。

FFTA 职业介绍

人类：

ソルジャ　战士 （初始职业）

パラディン圣骑士 （战士的的A能力有2个）

闘士　斗士 （战士的的A能力有2个）

シーフ　小偷 （初始职业）

忍者　忍者 （小偷的的A能力有2个）

白魔道士　白魔道士（初始职业）

黑魔道士　黑魔道士（初始职业）

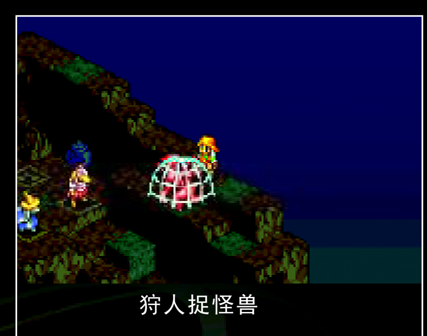
幻術士　幻术士 （白魔道士的A能力有3个，黑魔道士的A能力有5个）

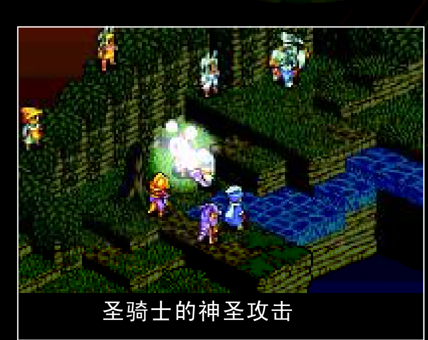
青魔道士　青魔道士（白魔道士的A能力有1个，黑魔道士的A能力有1个）

弓使い　弓箭手 （初始职业）

狩人　猎人 （弓箭手的A能力有2个）

分析：人族的职业种类繁多。近战有战士、圣骑士、闘士、シーフ、忍者。魔法类的有白/黑魔道士，幻術士和青魔道士。还有弓箭手和猎人这2个远程攻击角色。战斗型角色里忍者的高速度和最强技能2刀流还有附带特殊状态的技能使其当之无愧的成为了人族的最强职业，但是缺点也是明显的。首先HP较之其他的职业显然是偏低的。而得意技2刀流对于装备有见切等反击技能的角色便不能对他造成伤害。接下来就要属圣骑士了防御成长是人族中最高的，而其最大的优势便是能够装备高级的防具和武器。A技能的优点也很多 武装解除 可打掉别人的武器，使得对方的攻击能力大减。ホーリーブレード作为一个圣属性的攻击技是非常强力的，配上圣强化的武器威力可秒杀大多敌人。介抱、守る也是很实用的技能在关键时候能够派上用处。如果说圣骑士的长处在防的话斗士就重在攻了。9.2的成长率使人族其他职业望尘莫及。而职业技内招招攻击技，波动拳甚至是远程范围（相当于魔法了），肉斩骨断这个返回1.5倍攻击的反击技也充分体现了其重在攻击的特点。接下来盗贼和战士虽然不是上级职业，但是职业技也有特色，一个能够将敌人身上的武具缴获，一个能够降低敌人的数值。再来说说魔法职业，想必白/黑魔道士一定为大家所熟悉吧，一个拥有各种回复魔法，一个则擅长各种攻击魔法，而且本作中魔法的威力绝对不


狩人捉怪兽


圣骑士的神圣攻击


青魔法 夜


人族的转职画面

容小视，况且魔法还有远距离+范围的优势。作为后援，这2个职业是优秀的。而幻术师的魔法都是攻击全体的，但是效果却总不能够让人们满意。虽然魔攻和MP成长是优秀的但其他能力的成长偏低，幻术的效果也不好，建议作为练能力的职业（练好魔攻后转黑魔）。青魔法师是一个比较特别的职业，能力只能靠装备ラ-ニング这个能力后被怪兽的能力击中来获得，就算2个青魔对方也不能习得，总之能力非常难练。但是成型后的青魔是非常强的，就象一个大杂烩，起什么作用的都有。关键消耗的MP很少，使得这个职业的魅力很大。至于2个弓箭手的职业都不是非常强力，而且成长都很平均。狩人的 生け捕る 是游戏中捕捉怪兽的唯一方法，还拥有最强攻击技アルテマショッ 使得他蕃颇有利用价值（玩笑玩笑）。总的来说人类的职业的特点就是种类丰富，各种类型有多种富有特色职业可攻选择，所有职业总的成长偏平均。

维艾拉族：

弓使い　弓箭手（初始职业）

アサシン　暗杀者（狙击手的A能力有1个，精灵使的A能力有2个）

スナイパー　狙击手（弓箭手的A能力有2个）

フェンサー　击剑手（初始职业）

精霊使い　精灵使（击剑手的A能力有1个，白魔道士的A能力有1个）

赤魔道士　红魔道士（击剑手的A能力有1个）

白魔道士　白魔道士（初始职业）

召喚士　召唤士（白魔道士的A能力有2个，精灵使的A能力有2个）

这个以女性为中心的职业大致可分为2大类。速度型和魔法型。前者有弓使い、アサシン、スナイパー、フェンサー。其他的都是魔法类。速度型中弓使い和フェンサー作为初级职业，能力不突出，好在不久可转高级职业。スナイパー作为弓箭手职业，攻击的成长是全种族中最高的，加上她的技能象盗贼一样霸道，什么东西都能打坏，在战斗中能起控制


精灵魔法-异常攻击

大局的作用。（看谁不爽一箭过去~）アサシン是精灵族的最上级职业，也是最难转的职业，当然也是最厉害的职业。可以说体现了精灵族的威力：速度快、出手狠，一击必杀！她的能力仕手可说是游戏中的最强技能。息根止，封印，影隙，恶梦等无一不是BT招数。正，侧，背面的命中率分别是50%、60%、70%，如果对方处于睡眠状态的话就是100%命中率之高使得对不防必死的敌人都能放心的尝试一击必杀。如果防必杀的话用必死也是一样的效果拉。她还拥有超强攻击技アルテマシア-（强得没想法了……）魔法型中红魔的连续魔法配合MPダ-ボ等加强魔法威力的招数可给敌人重创。而且不首规则黑白魔法禁止的限制。精灵使的魔法效果多样化，样子比较象印度的神秘女郎，白魔同人类的白魔。召唤师魔攻和MP的成长都不错，且召唤魔法都很华丽。由于速度类的2个上级职业都比较厉害，所以使用的较多。魔法型的感觉上就被比下去了，但是灵活应用还是很强的，职业总体成长偏向攻速。


神兽　审判的灵树


华丽的召唤魔法


西洋剑士华丽剑技

恩莫族：

魔獣使い　魔兽使（初始职业）

めたもる士　模仿士（魔兽使的A能力有5个）

セージ　贤者（魔兽使的A能力有2个，白魔道士的A能力有3个

白魔道士　白魔道士（初始职业）

黒魔道士　黑魔道士（初始职业）

黒魔道士　时魔道士（黑魔道士的A能力有5个）

幻術士　幻术士（白魔道士的A能力有3个，黑魔道士的A能力有5个）

炼金術士　（白魔道士的A能力有3个，黑魔道士的A能力有5个）

魔法系职业，除了魔法师就是2个魔兽相关的职业。

白/黑魔法师：同人类的白/黑魔法师，分别负责回复和攻击。但是成长率偏向魔攻魔防，弱化其它。所以威力大、速度慢。（威力大..魔法系职业嘛）

时魔道士：精通各种时魔法，能够加快同伴的速度、减慢敌人的速度，或让自己人再动。主要是起辅助作用，灵活运用能够使战斗变得轻松。


最高级的冰魔法


有趣的模仿士

炼金術士/贤者：恩莫族的上级职业，强力魔法职业，也是游戏中的最强魔法职业。前者拥有フレア（核融）、メテオ（陨石）、デス（必死）等超强攻击魔法，还有魔法攻击力加强的S能力。后者除了拥有ギガフレア（核融）、バイオ（生物）、アルテマブロウ这几个同样超强的攻击技能外，还有状态攻击和マレイズ HP和战斗不能回复，S能力为见切等。2个职业能组合成最强的魔法阵容，当一群人围着的时候，而附近正好轮到2这个职业行动，你就该笑了。


核融术发动


必死术攻击

魔獣使い的能力是在战斗中操纵怪兽（要有相应的能力且不是必中的），效果持续一回合。实用性不高，感觉是为练青魔法所设。关键我十分想控制的时候他的技能偏偏miss，所以就不用了。

模仿士：当狩人抓到怪兽时便可得到这个怪兽的魂，这个就是模仿士的装备和能力的来源。可在战斗中模仿相应怪兽的形态：模仿那个怪兽使用其能力（十分有趣~模仿时的样子感觉象羊颠疯），要注意的是模仿士施放的能力不能被青魔法师学得。

蜥蜴族：

ホワイトモンク	白僧侣	（初始职业）
ビショップ	主教	（僧侣的A能力有2个）
神殿騎士	神殿骑士	（僧侣的A能力有2个）
ウォリアー	剑士	（初始职业）
竜騎士	龙骑士	（剑士的A能力有2个）
守護騎士	守护骑士	（剑士的A能力有2 个）
グラディエーター	角斗士	（剑士的A能力有2个）

拥有强壮体魄的种族，从外型上便可看出属于近战角色。当然能力也就偏向物理攻防。职业中除了主教其他的都是近身肉搏的角色。

主教除了回复魔法ケアルラ，其他都是一些各式各样的攻击魔法。由于魔攻的成长比较低，所以较之其他种族的魔法系角色较差，但是其魔法返し和消费MP半减 这2个能力比较实用，建议修得。

其它就都是能力各异，性格鲜明的各种近战角色了。

白僧侣：擅长各种拳法，有直线有范围，还有HP回复和复活效果的拳法。S技能カウンタ-作为反击技也是不错的，初期的僵尸都要靠他的破邪啊。

ウォリアー:同人类的战士，不过拥有各种能够降低敌人能力的技能外还有各种有趣的技能。疾风迅雷能够无视R能力进攻（见切什么的就都没有用了）ライフデジョン 使对方HP减为1/2等等，初期使用是不错的啦。


龙骑士的吐息攻击

守护骑士：职业技为守护，就如他的名字一样，大多技能都是守护所用，战斗中能帮自己守护一下再冲就比较好拉，他的S技能武器防御UP也充分体现了这一点。


魔剑士的火焰剑

神殿骑士：游戏中防御成长最高的职业，从样


蜥蜴族转职画面

子上看就知道穿了一层厚厚的铠甲。技能却偏向辅助，大多攻击技伤害的是MP。但是反击技能肉斩骨断和S 技能武器攻击UP都是不错的技能。


全套源氏装备

グラディエーター：译名是角斗士，但是使用的却是各种魔法剑技（都很帅哦）。还有ブースト/ブリッツ这2个有趣的招式，前者威力加大命中低后者相反，供战斗中灵活运用。攻防的成长也是种族中偏高的，推荐推荐。

竜騎士：上级职业，游戏中攻击成长最高的职业，当然防御和hp的成长也是优秀的。拥有各种属性的吐息攻击，还有HP吸收的龙剑。关键强的是有BT技能龙の魂：受到攻击附加重生状态。游戏中重生后HP的回复按最大HP的比例来的，一般都能回复到接近一半的HP，受到攻击就又附加了。所以只要不被一击必杀，就能无限复活啊（不死系？）当对方敌人大都攻击力不高就放心地朝人堆里挤吧。

莫古利族：

シーフ	小偷	（初始职业）
曲芸士	杂技员	（小偷的A能力有2个）
カラクリ士	技师	（小偷的A能力有2个）
黑魔道士	黑魔道士	（初始职业）
時魔道士	时之魔道士	（黑魔道士的A能力有5个）
動物使い	动物使	（初始职业）
モーグリナイト	莫古利骑士	（动物使的A能力有1个）
銃使い	枪手	（动物使的A能力有1个）


动物使的路行鸟暴走

本种族的职业没有大的分类。各有特色，各个精彩。

シーフ：同人类盗贼，什么都能偷啦。偷技能得手后很多技能就都不用练拉。


アルテマ系技能

黑魔道士/時魔道士：前者为攻击魔法擅长者，后者精通各项辅助魔法。莫古利族的魔法职业就只有这2个了，時魔道士比恩莫族的好用。

曲艺士：技能多为带有异常状态的投掷攻击。有趣的是如果2人互相使用スマイル（对方立即行动）便能无限移动……很多技能都既是有伤害又有异常效果附带。且招式都是杂技表演，扔东西给敌人又出现异常字样的感觉很爽（当然不中时很不爽）。


HP回复魔法很实用哦

カラカリ士：扔硬币决定敌我全体状态的职业。技能的效果靠的都是运气。运气不好的话我方全体异常（好惨，有一次我自己人使出我方全体暗黑，然后就让圣骑士把カラカリ士砍了）

動物使い：说是动物使其实只是技能是放出各种动物来攻击敌人，还有回复也是（扔出个烤鸡^-^）。

モーグリナイト：莫古利族的最强近战职业，拥有各种强力攻击技，还有超强的アルテマチャージ，ヒール HP+异常回复也使他在战斗中如虎添翼。当然与蜥蜴族的职业不能比啦，你可别让他一个挑几个，因为他的速度快。


神兽　堕天使

铳使い：唯一能装备铳的职业，而统是游戏中射程最远的职业。且铳使的技能都是带有异常效果的，躲在后方使用诱惑攻击的感觉实在不错。

我每次出战都有莫古利族，关键就是可爱，无论是外型还是招式，缺点有时混在人堆里不好找啊。





勇者斗恶龙怪物篇——商队之心全攻略

菜单注释

主菜单：

ばしゃ（马车）　どうぐ（道具）　とくぎ（特技）

ちず（地图）　さくせん（作战）　キャンプ（营地）

战斗菜单：

たたかう（战斗）

さくせん（作战）

さくせんへんこう（作战变更）

ガンガンいこうぜ（不停攻击）

いろいろやろうぜ（没有限制）

いのちだいじに（保重生命）

MPせつやく（节约MP）

とくぎつかうな（不使用特技）

めいれいさせろ（给与命令指示）

メンバーかくにん（成员确定）

どうぐ（道具）

にげる（逃跑）

城镇与营地相关常见菜单：

どうぐや（道具店）——

かいにきた（购物）

あずける（寄存）

うりにきた（出售）

ひきだす（领取）

ほきょう（补给）

やめる（退出）

きょうかい（教会）——

おいのりする（游戏记录）

いきかえらせる（解除死亡状态）

どくのちりょう（解除中毒状态）

のろいをとく（解除诅咒状态）

やめる（退出）

主屋（ルイン的爷爷所在的那个屋）——



へんせい（编队）——

のせかえ（交换队员）

おろす（卸下队员）

ばしゃがえ（顺序替换）

からにする（清空车队）

わかれる（解散队员）

せつめい（说明）

やめる（退出）

转生屋（营地里紫色帐篷）——

ひんしんする（选择需要转生的怪兽）：

つよさみる（观看数据）

けってい（确定）

せつめい（说明）

げんかいしんだん（限界诊断）

やめる（退出）

图鉴（转生屋和旁边的老伯对话）——

まものずかんみる（观看魔物图鉴）

下面几个都是解说，对多数人没用。

CaSiNo（赌场）——

コインをかう（购币）

けいひんこうかん（奖品兑换）

DQM世界生存规则——

1．食物在游戏里有非常重要的作用，初玩时如果没钱买食物，食物又消耗光的话，就把僧侣放在队伍的1号位置，会有意想不到的效果。



2．要和人多交流，每到一个地方或城镇一定要勤到“无话可谈、无话可说”，否则你将付出更

多的时间。

3．时刻提醒自己至少要空出2个道具栏，否则你将拿不到关键道具。

4．要多多利用道具店里的寄存服务，它可以大大减轻你的负担（ちいさなメダル是必须要寄存保留的）。

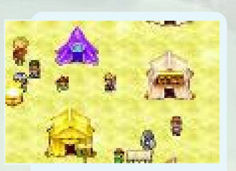
5．一周目时怪兽达到限界（转生屋里可察看）应该立刻去转生，转生后的怪物重新回到等级1。

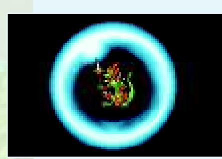
6．在营地里有一个特殊的罐子以ちいさなメダル来换心用的。

7．替换伙伴时要保证每种职业至少有一人，地图士3人不要替换掉且一定要放在一辆马车里。

8．某些怪物需要通信才可以转生。

流程攻略





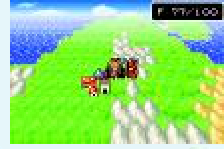
被父亲痛骂一顿后，来到了最疼自己的侍女的房间，向侍女诉苦。这时候国王追了过来，没办法只能先躲进衣柜中。忽然出现一个自称幻魔王マガルギ的女人，“诱惑”着キーファ踏上冒险的旅程。一阵眩晕走出衣柜后进入眼前的魔法漩涡……

1章：少年的启程

出来后往左走，遇到一队人马。和蓝色的史莱姆对话后，决定成为冒险队的头领，然后和战士アレクス（红色）、僧侣デクソン（蓝色）、地图士ランドル（黄色）对话，邀请他们加入队伍。再和史莱姆对话，第一场战斗开始。随后一路向下解决掉两个妖怪后走出森林来到地图画面。

进入地图画面后先选择はい听说明再选いいえ，要注意右上角的食物剩余量。往右上方穿过岩石地安全将ルイン送达目的地，再听完一阵道谢后，走出帐篷和所有人都对话一遍，注意别漏了教会里（蓝色帐篷）有一个女孩也要对话。回去和ルイン交谈，决定大家明天出发，今天先去INN休息（那个BT女还会在梦中骚扰你）……





第2天，キーファ走出帐篷后和3位同伴、史莱姆一一对话，最后和ルイン交谈，探险队出发！

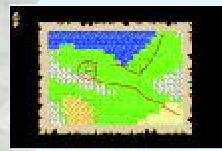
出来后直接往上走，顺道进入一个大帐篷后和坐在壁毯上的人对话可以补充旅团食物，然后进入边上红色的城镇。

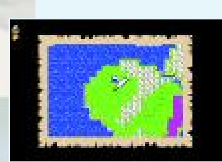
进入城镇后选项依次为旅馆、教会、酒馆、ルイン的家、镇长家、出城。进入ルイン的家，分别和它的父母交谈（为何在床上？）。然后来到镇长家2楼与镇长伯伯交谈，得知城镇东北角有地下通道，但村长要求旅行团一定要有4个成员才肯放行。RPG老手不说也知道，找人当然去酒馆。和一个叫リップル的女孩谈心，诱惑她加入。回去向镇长伯伯复命，出城向东北进发。

进入地下通道入口，一个叫アリサ的人也想通过，并借キーファ的光而通过。在通道另一头又遇上了他……

2章：寻找传说

跟随着ルイン来到一个新村庄，从帐篷出来，白发老妇人处可以补充食物。和所有人交谈好后再和ルイン交谈。这时アリサ出现，原来她是ルイン的姐姐并也希望加入キーファ的旅行团（擅长魔法，你可以选择はい答应或いいえ反对），俗话说人多力量大，何况我们又怎么好意思拒绝女孩的盛情呢。回帐篷和ギャバン交谈选第一个编队，选中一个人物后出现的菜单依次为换人、卸人、次序变更、清空。这里要注意おもさ（重量），每个人都有重量及不能超过旅团最大负重量。出来和ルイン对话，旅行团向北进发。





途中进入城镇选第4个进入民居，和夫人对话，一个怪物出现（妇人的儿子ビーナス，估计受到诅咒吧），然后前往道具屋（第1个）和它对话。

出来一直往北走，过桥再往北在西面会看到红色的城堡。进入后看到ビーナス和幻魔カカロン，和ビーナス对话，然后和幻魔カカロン对话后（一直说，期间都选はい）被传送到本章开始的帐篷里。一切调整好后和ルイン对话出发（先选いいえ后选はい）。

一路带着帐篷向北走到城堡处，途中需要补给食物，按A键选キャンプ。和所有人对话后再和ルイン对话，然后选第2个，才能带着帐篷继续冒险。然后往左穿过沙漠，来到新的城镇。选第2个旅馆里有一个伙伴可以加入，一定要和镇里每个人谈话。一路往右走到底，贴着海岸线来到料理家的住处（路上如果遇到一个红色仙人掌要上前调查选はい），他要求你去和它弟子谈。

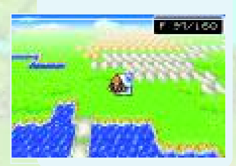
COTOLO. E-mail:cotolo@netease.com

来到开始城镇的那个妇人处（顺便选第1个道具店可以收到商人），得知需要うしどりにく、べにサボテン、くろこしょう、きよめのみず。其中べにサボテン就是红色仙人掌上得到的；くろこしょう可在沙漠上面的帐篷中买到；きよめのみず按地图上标的方向一直向东北走，进入一个迷宫，在地下2层可以得到；从迷宫出来后继续往东北走，进入城市后先和红帽子说话邀请他加入，再和最右边的人交谈就可以得到うしどりにく（如果得不到，说明你还没和西边的城镇民居里的老人谈话）。

全部得到后去名料理人ラスタン的家里，不停的和他说话后得到了ラストステーキ。回红色城堡，把料理交给幻魔カカロン，好吃得让她满屋飞跳，便得到了ロト之盾。然后再按照上图的方向，只不过这次贴着左边来到通道口。刚准备进入魔法漩涡，ビーナス带着另一辆马车来了（真是救急阿）。壮大的队伍进入了魔法漩涡……

3章：心与身





对话完毕后中型部队向西进发来到サマルトア城堡，选第4项进入王宫，上面有个孩子对话后要キーファ去第2项旅馆。先进入左边大厅和国王对话，然后去旅馆见王子，一阵交谈后它也要加入。回王宫见国王，见到王子正和国王商量并达成一致。

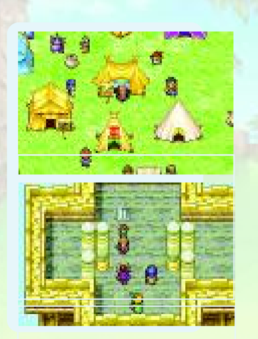
进入城堡左下方的一个地道通口，在王子的帮助下进入地道，但没有钥匙进不了。一路往南，途中在屋里收到一个被传送来的魔法师，回到帐篷进入紫色帐篷和フォズ交谈再和边上的老者交谈再和法师交谈，得知了转身的方法。旅行团再次出发一直往西面走，进入一个被河流包围的洞口。

进入洞穴后直接往左走会见到第3队马车被妖怪阻拦，帮助其解围，然后在迷宫底层得到バルバーのかぎ。现在回到前面大门紧闭的通道口，终于可以打开了。

通道一进去就要和怪物打，先解决左右两个副手，不过好在有战利品ロトの剑……

4章：美丽的人、美丽的物

一路往南来到城镇ムーンペタ，选第1个可得到第3位地图士，选第3个可得到渔夫。出城后往右过桥，然后向南西方走，来到被紫色的湖包围的城堡。进入城堡，刚要靠近没有人的王座，一个美人突然出现（GBA上是看不出多美了），通过介绍得知它是幻魔クシャラミ，并要我们替她找3样美丽的东西



往东一直走看到一个通道口，可惜机关锁着，只能继续向东了，过了两座桥来到最东边的港口城市得知今天有两个人去风之塔。然后往西南过下面一个桥一路来到黄色的风之塔，可惜守卫不让进，突然来了一个吟游诗人。一曲歌声过后，守卫就呼呼大睡了，キーファ一行人当然也就借光进入塔内。

来到风之塔2楼，从最右边上方的楼梯走（小心别掉下去了），到5楼时，走最右边的楼梯。一路来到顶楼，看到了那3个人在为了风之斗蓬争吵，可惜斗蓬已经不在了，为了寻找斗蓬，他们3个人也加入了探险队。

通过那个机关道口后贴着下面往左走，来到道口。通过道口后往西南走到底，然后往右来到满月塔。进入后来到塔顶，解决了一群自称月之使者的水母，得到宝物并收了一个魔法师。跳下塔后往上走来到村庄，和所有人交谈，并收一些新伙伴加入（此时旅行团应该人数已满，自己决定留谁了）。

出村一直往西走，然后再贴着海岸往北走通过大沙漠，途中的商人帐篷里买一个つきのかけら，然后往右走进入如图所在的大灯塔，到顶层看到一个人在哭泣并收得マチュア。离开大灯塔由那个道口直接回到城堡和美女对话，吟游诗人的歌声和マチュア与其恋人真挚的感情加上散发着月光的宝石正好是3样美丽的东西，幻魔クシャラミ完成了它的心愿，キーファ他们也顺利的得到了ゆうきのオーブ。



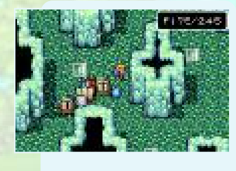
通过魔法漩涡回到通道口后往西北走，来到南龙角之塔顶层，通过漩涡到达北龙角之塔并可收编一骑士……

5章：海上扩展的世界

一下龙角之塔就往东来到港口城镇（依次是道具店、旅馆、教会、船坞、出城），道具店、旅馆各有一位伙伴可以加入，进入船坞坐船前往ベラメール。

出港口后一路走来到被湖包围的ベラメール（依次是道具店、旅馆、教会、酒吧、出城），道具店里和老伯说话花10000元可以买到石像守护（防御力超高）；教会里的老伯会替你其中一辆马车加载重量；酒吧里先和左边一个女的交谈加入（先いいえ后はい），再和右边那个女的

交谈加入。





回港口坐船选择前往ロンダルキア，下船后一路向上来到ペルポイ城（依次是道具店、旅馆、教会、监狱，出城）。道具店收到小妹妹（选いいえ再选はい）；旅馆能收到诗人；教会收到占卜师；进入监狱，和右下角的人交谈，再和士兵交谈后即可收到赏金猎人。

一路向上来到洞口，可惜进不去。只能先回港口乘船（选第1个）来到ムーンブルク，一直往右来到美女的城堡（被紫湖包围了）该死的家伙把开门工具藏到现在，难道想多看我キーファ几眼？！

回到ロンダルキア的洞穴，这次终于可以进去了（现在开始在一个车队里放置3个地图士，绝对有用）。编者注：这个迷宫非常复杂，考验你的耐心和记忆力，迷宫途中会有陷阱，只能告诉大家地下一层那么多楼梯走右下角的那个，后面就自己摸索吧。

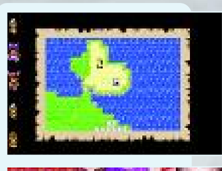
出了洞穴外面一片冰天雪地，绕一个大圈进入城堡，一路往上并从第4层开始每个楼梯口都有怪物把守，最后顶层的那个怪物居然是个软角，好在白得了ロトのオーブ，这家伙的后果嘛……

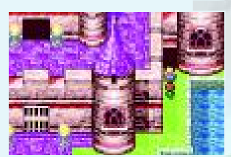
跳下城堡（汗阿，每次都这样下来）来到北方的那个通道口，里边有4个雕像，一个个放置オーブ后世界开始震动，一座新的陆地出现在海上。

进入冰雪世界右上角的通道口，通过魔法漩涡回到洞穴口。往下走来到港口和水手对话选ベラメールいき，到达后再和水手对话选第2个ルブガナいき，到达后仍和水手交谈，终于出现了新的目的地，选第3个。调整一下就可以出城了……

6章：幻魔之王

东边的商人帐篷里可以收到舞蹈家。我们一路走下去，途中的城镇已经废墟一片了，通道口里有贤者加入，





大城堡铁将军把门还是需要钥匙，只能先通过右边的沼地之洞（那个伙伴先选いいえ再选はい可加入；那条龙2500多格血，经验值很多）来到另一座城堡（带好食物），如图从右边秘密通道进入，到2楼往下进入阳台，然后跳到后院进入迷宫入口。迷宫到达地下5层时需要先解决4个角的怪兽后门才会打开。

来到幻魔之王マガルギ王座前，这个女人由于得到了ロト的力量自大的宣布这个世界一切将都属于她（女人的野心果然可怕），而在这之前会先解决キーファ他们。打败她一次后，マガルギ吸收了ロト的力量变得更丑但更强了。

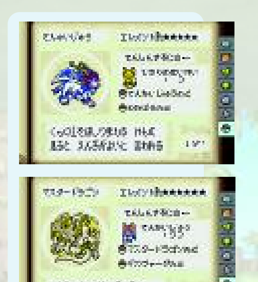
打败幻魔之王后，邪恶离开了她的身体，マガルギ非常感谢キーファ他们救了这个世界也救了自己，真正完美的大结局……

等等，就这样结束了吗？NO！这是DQM，不是垃圾。



看完长长的通关画面后，转生师フォズ要回到自己的世界去了，而キーファ也要回城堡。

记录后读取，从幻魔世界回来，侍女惊讶在她离开的这么短时间内王子好像成长了许多，不过暂时管不了这么多了，必须马上回去继续接受国王的教育。听完训斥后回房和侍女对话休息，刚上床进入梦中，幻魔王又来求救了。得，这次不知道要多久，来吧……



哦，伙伴们又都回来了，和每个伙伴都续了续旧，然后去转生屋和老伯对话，フォズ也回来了。キーファ旅行团再次出发！罐子里又多了4颗心，尤其是那要100个徽章的心真是诱人阿！而地图画面也多了一个可去的地方——史莱姆岛……

后记：二周目主要以完成图鉴目的，地图上会标出一些特殊符号，顺着这些符号完成游戏吧，一周目不能去的地方二周目都可去，难度也增加了不少。总体来说1周目玩剧情、2周目玩系统，个人感觉2周目才是真正的DQM！一周目更像DQ……

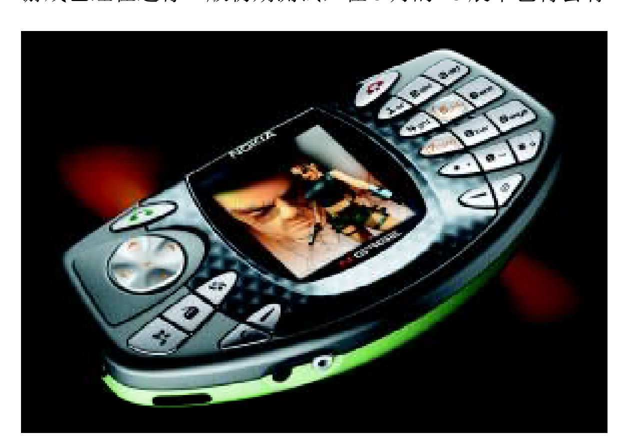


附：全地图

掌机展望

继2月5日，在英国伦敦和澳洲悉尼的发布会后，NOKIA又于美国“GDC 2003（Game Developer s Conference 2003”中展其新手机N-Gage的试作机，该手机携带强大游戏机功能这一点大家应该都知道吧！NOKIA还展示了与该机相搭配的游戏“Sonic N”，打算以该机4096色的惊人游戏效果进军掌机市场？大家是否都在想：它能与掌机老大任天堂的GBA比吗？

据NOKIA的Ilkka Raskinen表示，GBA取向以小孩为主（汗！偶也有GBA可偶不是小孩），可N-Gage的取向则是以18～35岁为主的多功能制品。先不说玩家的年龄群体，N-Gage既然以游戏为卖点，那就先看看他在游戏方面做了什么工作。NOKIA已与Activision，Eidos，世嘉等五家游戏开发商签订合约，采用他们提供的游戏软件，现已确定的游戏包括Sonic N，Sega Rally，Moto GP，Super Space Invaders和Puzzle Bobble VS在内的十多款游戏，嗯~看来还下了不少本钱，其中有部分游戏已经在进行α版初期测试，在5月的E3展中也将会有



更多游戏协同发表参展。但与用有将近1千款游戏的GBA来比较就……（毛虫VS恐龙？）那N-Gage不是输定定？还没一定呢！先看看N-Gage的介绍再说。

N-Gage这个名字来源于英文单词“engage”的读音，有吸引他人注意力的意思。采用的操作系统是Symbian提供的Series 60（没听说过吧！偶也不知道，反正是好东东吧！）。外形酷似任天堂的GBA，手感自然是相当的好。具备游戏、手机、广播、网络、播放音乐等机能，甚至也可以拿来当PDA使用，功能非常强悍啊。它可进行多任务操作呢，例如在偶像时如果有电话打入，游戏就会自动暂停，通话结束后又继续游戏。或者一边游戏一边听广播。据NOKIA的Ilkka Raskinen表示，这台N-Gage也将以“制作一个新平台”作为第一个宣传文句。好奇的你是否已经开始心动呢？在看看它的详细功能。

听说微软对其主机XBOX经验是：一部游戏机的是否能够“繁荣昌盛”，除了机器的自身表现之外，其配套游戏是否能够引人入胜则是另外一个十分重要的因素。可是NOKIA没有打算出品自己的游戏，这就只能依靠世嘉等同盟伙伴来开发游戏。不知道将来N-Gage是否能做到象GBA那样有大量多元化的游戏，但N-Gage的游戏必将带领出一个新的游戏领域，因为N-Gage是一款GSM制式手机，支持GPRS无线网络通信及蓝牙功能，蓝牙技术可用于近距离几个玩家进行无线通信或对战，而以GPRS（General Packet Radio Service）高达115Kbps的数据传输速率，N-Gage则可以上网以XHTML格式浏览网页，支持JAVA应用程序，支持所有的Email传输协议，传输图象和进行远距离游戏对战。就是说可多人游戏是N-Gage游戏的一个大卖点哦，GBA也有多人游戏啊，可是要拖着对打线，N-Gage的蓝牙系统的无线距离最远可达10米，比对打线长好多吧！以如今PC网络游戏的盛行



情况看来，掌机网络游戏及多人游戏确实N-Gage相当吸引人的地方！

N-Gage可以播放对应AAC、MP3格式的数码音乐文件，可以用MP3、AAC、MiDi及WAV等格式的音乐做为手机铃声，N-Gage还内置有RealOnePlayer程序可以播放影像。听说以后出的GBA外设一可以做到以上的部分功能吧，通过烧录卡也可以做到部分功能可惜是容量不大（256M烧录卡录MP3容量=256/8=32M）而且录前还要花一番工夫~麻烦！

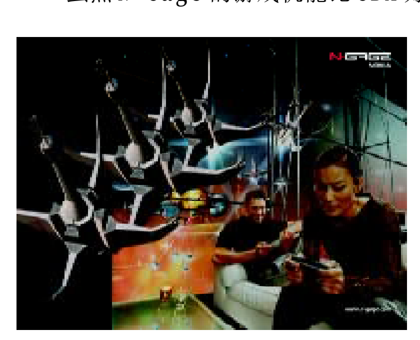
扩展方面，N-Gage使用MMC（Multi-Media Card）装载游戏，除了内置3.4MB内存以外，还可以选用32M、64M及128M外部记忆卡通过USB接口可从PC上下载音乐文件及应用程序，这样大的扩展空间比起GBA烧录卡的容量确实是强！

下面我们来把N-Gage和GBASP的参数做个对比。

	N-Gage	GBA SP
显示屏	彩色显示屏（背光）	彩色反射型TFT液晶（前光）
解析度	176 X 208	240 X 160
表现能力	4096色	32000色
多人通讯能力	蓝牙技术及GPRS网络通讯	对打线
CPU	未知（真正运算3D图象）	32位RISC CPU + 8位CISC CPU
电源	850mAh锂电池，可方便更换	600mAh锂电池不可轻易更换
电池使用时间	游戏3~6小时（视乎游戏） 通话时间2~4小时 播放音乐8小时 收听广播20小时 待机时间150~200小时	开灯10小时，不开灯18小时
大小	133.7mmX69.7mmX20.2mm	84.6mmX82mmX24.3mm
重量	137克（带电池）	约143克（带电池）

N-Gage将于暑假首批出货，在既有GSM 900/1800/1900电话网络的国家或地区都可以买到。但中国目前还没有相应的发售计划。预定全世界初回出货数约300万台，价格则预定在6万日圆上下。

虽然N-Gage的游戏机能比GBA好而且拥有许多掌以外的新功能，但他既然一游戏为卖点必将与任天堂竞争，到底N-Gage能否在掌机市场上占一席位，还是像其他掌机一样被GBA逼得关门大吉呢？毕竟在玩家眼里主机的好坏除了机能、游戏和多少米以外还有许多方面啊！且看日后分晓吧！



掌机硬件报价

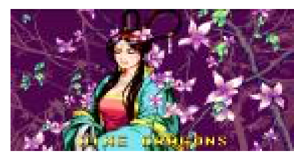
图片	名称及规格	参考价	使用好感度
	GameBoyAdvance(日/港)	545/540	★★★★★
	GameBoyAdvance SP(日)	910	★★★★
	GameBoyAdvance SP(亚)	920	★★★★
	GBA-Link64M(套)	190	★★★
	GBA-Link128M(单卡)	168	★★★★
	EZ-Flash 128M(套)	450	★★★★★
	EZ-Flash 256M(套)	690	★★★★★
	XG-Flash 128M(套)	398	★★★★★
	XG-Flash 256M(套)	630	★★★★★
	WismanX-128M(套)	390	★★★
	新慧银智慧宝合128M(套)	340	★★★
	Flash2Advance 256M(套)	780	★★★★★
	Flash2Advance 128M(套)	540	★★★★★
	原装Afterburner背光板	325	★★★★
	国产Afterburner背光板	180	★★★
	北通充电器1200mA	32	★★★★
	GP1300配充电器	70	★★★★
	GBA SP原装电池	80	★★★★
	GBA SP耳机转接线	12	★★★★
	GBA SP背光灯调光IC二代	18	★★★
	GBA 背光灯调光IC二代	15	★★★
	GBA专用螺丝刀	12	★★★
	GBA-LENS纤维镜面	12	★★★
	GBA 钢屏(玻璃)	35	★★★★
	带灯放大镜	16	★★★
	GBA SP豪华包	20	★★★★
	GBA 豪华尼龙手提包（竖）	15	★★★★
	GBA 尼龙手提包（横）	12	★★★★
	GBA合金机盒	35	★★★★
	GBA七彩卡合	3	★★★
	GBA豪华型机合	35	★★★★
	GBA-透明保护软胶套	12	★★★
	GBA七彩机身壳	38	★★★
	MADCOW-扩音器 四合一	45	★★★
	MADCOW-日光灯管	35	★★★
	三合一超白光虫子灯	10	★★★
	北通四合一摇杆	30	★★★
	GBA SP放大镜+摇杆	40	★★★
	GBA-收音机	25	★★★
	GBA四头对打线	30	★★★★
	GBA 对 GameCube 连接线	15	★★★
	GBA两头对打线	10	★★★
	GBA 耳机连线	10	★★★
	GBA手提绳	5	★★★
	GBA 充电+扩音+摇杆	70	★★★★
	GBA摄像头	290	★★★
	电视接收器	440	★★★

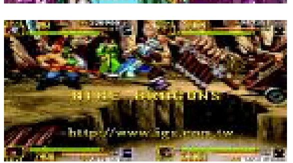
以上为个人意见,仅供参考,如有不对请指出.

德风 E-mail:dado@163.net

街机模拟进度报告

PGM 上即将模拟的游戏





相信大家都在等待PGM系统上的《三国战记II》吧，BillyJR已经在主页上放出了《三国战记II》在Nebula上运行的抓图。原先由于ARM CPU模拟的问题目前已经和VBA的作者Forgotten联系后得到解决（GBA的主CPU就是ARM芯片），遗漏DUMP的地方也补好了，也就是说所有技术上的问题都得到了解决。而另外一款IGS制作的射击游戏《蜂暴》的情况也差不多，但这两个游戏目前仍然为在市场上工作，为游戏制作公司盈利，为了制作公司的利益游戏并不会那么快被释放出来，在这点上无论MAMEDev和Nebula的作者Elsemi都已经得到了默许。原则是必须有的，该来的也一定会来，只是需要考验一下大家的耐心而已。

CPS2 模拟时代完结

随着CPS2基板上的经典游戏一一被完美模拟，如今剩下的寥寥可数的几个游戏也并非什么大作，CPS2SHOCK作为唯一释放CPS2异或表的解密小组在本月放出了他们的解密数据库，或许CPS2SHOCK也认为再继续这种定期释放的方式已经没有太大的意义，是时候把这些资料放出来给希望亲自尝试解密CPS2游戏的人。数据库释放之后，所剩的几个CPS2游戏的异或表必然在短期内就会出现在大家面前。

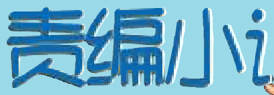


从2001年3月1日发布《少年街霸Zero》开始到最后发表的第106号游戏《1944: The Loop Master》，CPS2SHOCK一直遵循着三年法则，虽曾经因为IDSA的压力而一度转移下载地址，但毫无疑问，CPS2SHOCK在模拟和游戏商间做到了一个平衡，在这方面确实可以作为许多模拟小组的榜样，两年内有规则的XOR发表让CPS2模拟的时代得到了延续，或许我们模拟界确实需要一种规则来约束，虽然这些言之尚早。



CPS2模拟的完结并不意味着RAZ的隐退，根据目前Guru小组接受募捐CPS3基板来看，CPS2SHOCK下一个最有可能的目标是投入CPS3的解密，当然，这一切都在未知当中，毕竟模拟是无止境的。

责编小记



本月是近几个月来最辛苦的时候，负责完增刊的制作又必须马上投入到主刊的制作里来，所有空余时间都用在了杂志上，虽然这不是第一次体会到制作杂志的辛苦，但我知道，在杂志上市的那天开始，我就会告诉自己，以前所有做过的一切都是值得的……

现在模拟界发展的天平完全倾向了街机，次世代家用机模拟器除了个别主机以外，其他都已经不需要太大的改进。而本世纪的主机仍然因为性能的差异距模拟仍有一段不小的距离。相对家用机来说，本月街机的模拟可谓大热，MODEL2的模拟进展顺利，CPS3的模拟已经初现曙光，而MAME新版带来的惊喜更是在模拟界激起千层浪，最最最重要的是期待了几年的动作游戏巨作《电神魔愧II》的模拟，虽然至今仍无法抽出时间来痛快地享受这分快乐，但想到这点已经感觉到非常幸福了，杂志完成后一定要再次进入我的《电精II》疯狂时期。



这期光盘的内容实在是丰富得让我无法再挤下任何MAME周边，先在这里给大家道歉，在下期我一定会补上给大家。

CPS3 模拟时代开始

相信在CPS2模拟的结束后，大家都把目光聚集在

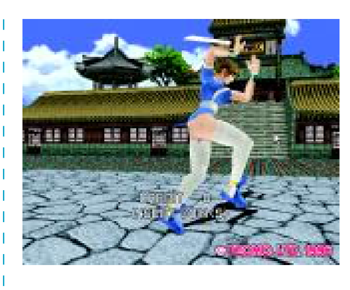


CPS3基板上，Guru在主页上宣称，至今为止仍然没有完整Dump的CPS3游戏ROM，而已经有开发者在进行CPS3的研究，所以Guru在主页上征求CPS3基板的募捐，想不到第一块基板《Street Fighter III New Generation》这么快就到了他们的手上，看来CPS3的模拟有了新的开端。据我所知道，目前大家手上的CPS3游戏ROM都是直接从光盘上复制下来的，而CPS3的ROM是由基板和光盘结合的，目前已经在进行CPS3模拟的是BillyJR和Mr.Lee，当ROM正确的DUMP下来后，不但使CPS3基板的模拟具备更完整的技术条件，而且可以让更多的模拟器开发者投入到CPS3的解密当中来。



Model2模拟迅速

Model2的模拟目前是NebulaAM2一枝独秀，本月NebulaAM2连续更新了三个版本，目前最新版为0.08（0.07发布时有一个修正版），不但在速度上进行了一定的优化，而且前几版广为诟病的帧限制功能已经可以正常工作了，还支持了Tilemap功能，使画面效果大大改善。另外加入了对《顶级滑雪》和《死亡之屋》这两个游戏的支持，当然我们光盘是不会放过任何一个已模拟的Model2游戏的。

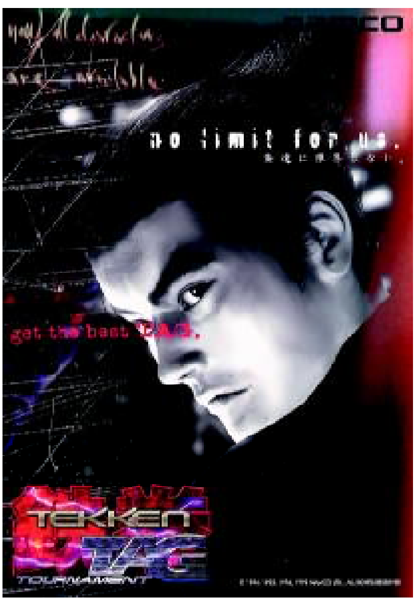




Namco System 12

Namco System 12被模拟的消息首先由于DUMP小组Guru发表，第一个支持的游戏为超经典三维格斗游戏《铁拳TT》，而实现这个的模拟器为ZiNc。ZiNc目前已经模拟了Sony ZN-1,Sony ZN-2,Namco System 11三个系统，支持Namco System 12系统自然是理所当然，不过目前由于一些保护工作仍然没有完成，所以画面还有问题，不过以ZiNc的力量，解开保护只是时间的问题，期待新版ZiNc的发表，毕竟ZiNc已经好久没有动作了。





德风 E-mail:dado@163.net

MAME



新版MAME可说是万众期待，而且发布得意外的快，KONAMI的GX基板的模拟已是众所周知的焦点，而《电神魔愧》的支持更是让广大动作游戏爱好者记住了这个划时代的版本。



标题：GX or something

更新内容：

声音驱动的改进：

修正了M72游戏里的样本播放

Battle Rangers里的声音

其它驱动改变：

对游戏的描述/标记作了许多的改正

Championship VBall的一些改进

主程序改变：

增加了新的参数：-autoror/-autorol；这对应可旋转的LCD显示屏，一些竖直画面的游戏可以更好地模拟。

源代码：

MIPS 3/4 x86动态重编译核心

PIC16C5x CPU核心

Sega 315-5560 "MultiPCM"声音芯片模拟

HuC6280声音模拟

新游戏支持：

Mystic Warriors

Gaiapolis

Metamorphic Force

Kyukyoku Sentai Dadandarn

Violent Storm

Twin Bee Yahhoo!

Martial Champion

Lethal Enforcers 2

Taisen Puzzle-Dama

Gokujou Parodius

Sexy Parodius

Daisu-Kiss

Taisen Tokkae-Dama

Guardians / Denjin Makai II

Dragongun

Tattoo Assassins

Locked 'n Loaded

Dead Angle

Dragon Master

Las Vegas Girl (Girl '94)

Hard Dunk

Outrunners

Tecmo Bowl

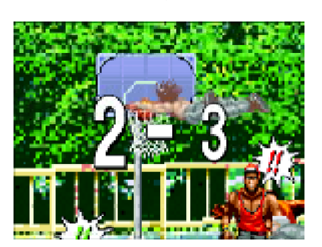
Complex X

关于版本的说明：



这个版本终于暂时去掉了以前的恶趣味，在新游戏列表里没有找到麻将类的游戏，而改为对大量的经典动作游戏支持。《电神魔愧》的模拟甚至盖过了KONAMIGX基板的支持，各大模拟BBS都在讨论它的连续技和心得，让我回想起九十年代中期那段清版动作游戏辉煌的岁月。

另外SYSTEM32的模拟也趋于完善，《Hard Dunk》和《Outruner》也被加入游戏支持列表，MAME模拟SYSTEM32的效果超越Modeler指日可待。



新游戏列表已经吸引了绝大多数目光，然而0.67版的MAME进行了一个划时代的更新，那就是对CPU的模拟添加了动态重编译，这对于MAME以真实还原所有街机历史的理念来说不能不说是一个突破，因为毕竟靠硬件的更新换代来解决模拟速度的问题是需要一段不短的时间。这次动态重编译的效果直接体现在《杀手学堂2》这个游戏上，运行速度至少比以前翻了一倍，Aaron Giles那堆三维游戏现在看来也将不再是为了模拟而模拟了，同时体现了 MAME小组对MAME的最终娱乐性有更高的重视。



另外提一下新版MAME发布前的小插曲，相信大家都已经“安全”度过了四月一日愚人节，当然MAME也免不了俗，当天发布了Taito G-NET基板上的《超级泡泡龙》截图，Taito G-NET上拥有《式神之城》、《镭战机》等新游戏，而MAME并不擅长这类有三维效果的游戏，这个玩笑似乎开得大了些，起码说明MAME越权了（笑）。

新版游戏推荐

这个版本的MAME实在带给我们太多的好游戏了，而这些好游戏中大部我最爱的清版动作游戏，所以说这是一个令我最激动的版本，这里我以自己心目中从高到低的地位为大家推荐：

ACT：

1、《电神魔愧Ⅱ》（Guardians/Denjin Makai Ⅱ）

这是新版MAME最大的焦点，继香港朋友捐赠基板到游戏被模拟还两个月不到，作为被誉为不可再有的动作经典游戏，《电神魔愧Ⅱ》拥有同类型游戏望尘莫及的地方：华丽的人设、成熟的能量系统、独创的出招方式以及让我们沉浸其中的HIT系统，可以毫不夸张的说：《电神魔愧II》已经达到了清版动作游戏的顶峰，具体我会在后面给大家详细介绍，这里只想表达一句：感谢MAME满足我多年的愿望，感谢MAME带给我们的一切……

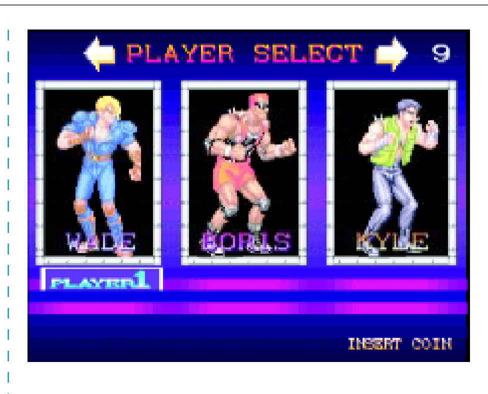




2、《暴风》（Violent storm）

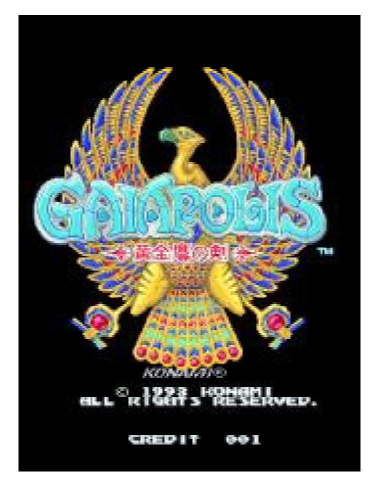


KONAMI出品的清版动作游戏，虽然没有华丽的必杀和复杂的系统，但游戏风格和爽快感却是出类拔萃的，游戏的动作非常流畅，配合击在敌人身上爽快打击感，在当时的街机厅受到热烈的欢迎，作为一款后期的清版动作游戏，游戏本身更注重真实和简洁，加上不低的难度，整体的游戏性非常高，给我最深刻印象的是游戏的背景音乐，充满热血的摇滚和美国街头快打结合得丝丝入扣。



3、《黄金鹰之剑》（Gaiapolis）

这个游戏也是不少人期待了许久的吧，准确来说，它是一个类似于《暗黑破坏神》的A*RPG，游戏中甚至加入了输入密码选择关卡的早期RPG要素。游戏角色是典型的俊男（王子）、美女（妖精）、壮龙？（龙大公），动作游戏中以这种纵版作显示方式的并不多见，游戏的系统非常完善，在典型的龙与地下城背景下加入了非常受欢迎的升级系统，通过攻击敌人可以得到经验值，还有三种属性的宠物，数不清的隐藏要素和超级武器自然是不能少的，这个游戏虽然在画面上并没有太出众的地方，但这些在当时可算新颖的系统让它在街机厅大红大紫了不短时间，下面我给大家简单介绍一下它的系统：





操作系统：

A键：攻击

B键：唤出帮手，再点一次唤回

C键：魔法攻击

冲刺：摁两下方向键

防御：攻击键按下不松开

回旋斩：王子和龙大公为顺时针摇杆一圈，妖精为逆时针摇杆一圈

属性系统：

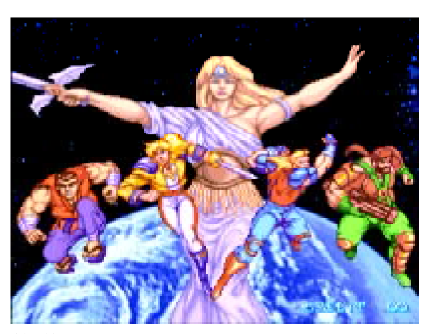
1、不同颜色的蛋对应三种属性的宠物，宠物的血最多可到5滴，唤回后可以慢慢恢复。

2、魔法靠水晶取得，随个数的增多效果也不一样。

3、升级时可恢复少量血，人物最高等级为30级，级别通过攻击敌人获得经验提升。

4、到中后期（20级左右），人物死亡的时候会有命辉出现，可恢复4滴血。

4、《变身战队》（Metamorphic Force）



也是KONAMI的清版过关游戏，游戏最大的特色在于角色在拿到一定量的Power可以变身为威力巨大的兽人战士，游戏的爽快感不错，KONAMI虽然在动作游戏上略输于CAPCOM，但游戏性却一点也不含糊，这在FC时代就已经很明显，游戏的血量是以数值表示，这倒和街机的《美国上尉》类似，不过难度并不高，当然也是一款动作游戏爱好者不容错过的佳作。



5、《神秘战士》（Mystic Warriors ）

又一个KONAMI在街机上大获成功的游戏，游戏是忍者为背景的动作过关游戏，可选角色非常多，选择了角色后其他师兄弟的其中一个会被魔神抓走，游戏的目标当然是以救师兄弟为己任，整个游戏简单明快，种类繁多忍者武器的加入也是精彩的地方，而且难度并不高，一定程度增加了游戏的耐玩度，这也是吸引当时囊中羞涩的我们的一个要素，可惜的是目前MAME对它的支持仍然很不完善，游戏过程中的画面会有拖慢现象，只有期待后续版本的修正。





STG：

这次的经典飞行射击游戏都被KONAMI GX基板包揽了，而且支持的都是非常Q类型的射击游戏，可惜的是因为《沙罗曼蛇2》的驱动提交得迟了一步，错过了和MAME0.67同时发布的机会，喜欢它的朋友可以在下一版MAME里见到。

1、《极上沙罗曼蛇》

1994年发布的《极上沙罗曼蛇》借助KONAMI GX系统的强劲性能，把喧哗射击的特色发挥到了极致，八个超Q的角色都拥有不同的武器，非常具有角色魅力，很多KONAMI经典游戏的角色都在这里以Q版的形式登场，企鹅是主要的敌人，还有梳中分头的母鸡、猫船长、飞鱼，

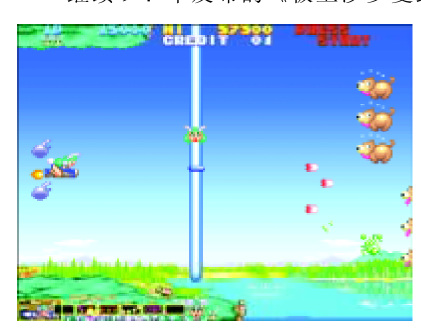


这些敌人都非常可爱，甚至让你有不舍得打他们的感觉。另外，《沙罗曼蛇》系列的武器购买系统也继承下来，而且把《兵蜂》中的叮铛系统进行了强化，吃不同色的叮铛可以获得更多的强化功能，充满童趣的角色和搞笑的背景都是这个系列独有的魅力，不过难度可不低哦！



2 、《性感沙罗曼蛇》

继续94年发布的《极上沙罗曼蛇》大获成功后，KONAMI在1996年再次在GX系统里推出《Q版沙罗曼蛇》的第三作，游戏的故事背景非常搞笑，原《极上沙罗曼蛇》的那帮角色一起建立了一个为人排忧解难的公司，每个关卡就是一个任务。虽然共有八个角色选择，但原来几个旧角色已经被替换。武器系统也大大增强，甚至同一角色在不同关卡可以拥有不同的武器，连角色的模样都有改变，而加入的蓄力攻击也变成了某些特色的招牌武器，从这些设定来看，KONAMI对这个游戏确实花了不少心思。另外敌方角色也比前作多得多，可谓是KONAMI角色大集合，甚至还有美女洗澡的敌人出现（贴切于游戏的名称）。最特别的地方是游戏音乐采用了一些非常经典的老游戏音乐，当我听到第二关《马戏团》的音乐时，一种莫名的感动在耳边环绕……





3、《兵蜂Yahhoo!》（Twin Bee Yahhoo!）

这款《兵蜂》街机版的最新作终于被MAME吞并，记得以前我曾给大家推荐的《兵蜂》街机版一代，可爱的人设以及强化的射击系统都是红白机的同名作无法比拟的，而《兵蜂Yahhoo!》更是把这个系列的特色再进一步的加强，一代的蓄力系统现在更多样化，另外加入了拳击、副机、散花这三种蓄力攻击，而操作上则进一步简化，加入一键射击等体贴的设计。武器系统是此作最值得骄傲的地方，除了通过有色叮铛加强兵蜂的能力外，只有轰炸地面才能出现的武器非常丰富，有喷火枪、炸弹枪、大面积炸弹等武器，可以分别装备在兵蜂的两只手上使用，大大加强了游戏的趣味。在游戏过程中你能体会到KONAMIGX系统的强大，放大缩小效果和大面积卷轴彻底解决了一代缺乏速度感的缺点。当然，《兵蜂Yahhoo!》的魅力是需要你自己去体会的，还犹豫什么？





限于篇幅，好游戏就介绍到这里，因为MAME0.67支持了的好游戏实在不少，只要留意一下上面的游戏就会发现，除了《电神魔傀》，其他都由KONAMI的游戏所垄断，GX系统的模拟确实使街机模拟又进了一大步，而且这个基板上的游戏还有不少优秀的游戏在整装待发。另外新版支持的游戏里还有几个格斗和光枪游戏都制作得非常不错，虽然无法和《街霸》、《死亡之屋》相比，但都是中上水准的作品，值得大家去尝试一下，SYSTEM32的两个游戏的加入也是一个有益的补充。











迈向动作游戏的颠峰

——电神魔傀 II

《电神魔傀Ⅱ——守护将军》是由Winkey Soft于1995年制作，交给Benpresto代理发行的清版动作游戏，1995年街机游戏业开始，《电神魔傀Ⅱ——守护将军》吸收了前作的的制作经验，依靠成熟的游戏系统、漂亮的人设和华丽的必杀技，吸引了许多街机玩家目光，这个游戏和《变身忍者》都是让我每天放学坚持到街机厅报道的游戏，随着年龄的增长和时代的发展，街机厅已经被取缔得七七八八，但那份当年的狂热依然留在记忆中，我一直期待着模拟器能实现我这个愿望。随着香港朋友无私的基板捐献和DUMP小组GURU强大的技术实力，在MAME小组成员Luca Elia的努力下，终于MAME0.67版让我的梦想成真，在这里向所有在《电神魔傀Ⅱ》模拟过程中做出贡献的人致敬，为了这个优秀的游戏，也为了那份美好的回忆……

基本控制：

键 位：

Ⓐ键：普通攻击

Ⓑ键：跳跃

Ⓒ键：飞行道具

攻 击：

反手攻击：←→+A 或→←+A

晕眩攻击：长按方向键上+连按A键

倒地追加攻击：跳跃中+↓A

小护体技：A键+B键（减三格能量）

大护体技：A键+C键（正常时少三格血，血红少一格）

防 御：

长按A键：防御，会损耗能量

反方向+A：快速防御

反击：防御中+A

跳 跃：

移位跳跃：方向键+B键

躲避：双击上或下方向键

挑 拨：

start键+A

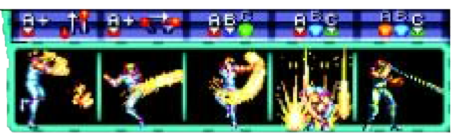
投技：

抓住敌人可攻击三次，第三次攻击可用方向键+A或B使用投技。

基本出招：

《电精》系列的出招方法为按住A键后输入指令，指令输入完成再释放A键。





魔 傀（吉尔利安）

个人特殊技：

空中飘逸：长按B键过程中+方向键X2（可连续三次，跑动跳无效）

下铲：长按A+↓+↓（下铲后摁↑可接升空脚）

旋转追加脚：跳跃中按AB（继续按A可追加升空脚）

劈空斩：跑动中+AB

滑行摔：跑动至近敌身+AB

速刺剑：抓激光剑时按住A+↓+↑

超必杀技：（名牌闪烁或血红）按住A+↑+↓+→OR←





黑骑士

个人特殊技：

踩：跳跃中+↓A（可踩1~5下）

波动拳：跑动中+AB（连按AB可连续放）

下铲：长按A+↓+↓（下铲后摁↑可接升空脚）

空投：跳跃中接近敌人按方向键+A

连踢：跳跃中+A（连按A可追加）

气刃：跳跃中+AB

升龙剑：长按A+←→

超必杀技：（名牌闪烁或血红）跑动中击中敌人后，按住A+←+→





胧天明

个人特殊技：

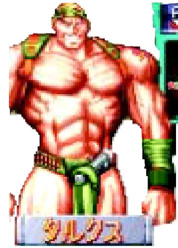
气圈刃：跳跃中+AB

空压：抓住敌人+→→

连剑：抓激光剑时按住A+→→

连刺：抓棍时按住A+→→

超必杀技：（名牌闪烁或血红）跑动中击中敌人后，按住A+↓+↑





肌肉男（塔鲁克斯）

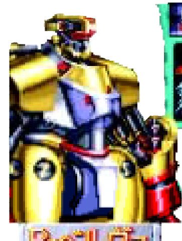
个人特殊技：

快速擒拿：长按A+→→（接近敌人时按B可跳跃投）

电波动：长按A+↓→（火波动范围广，电波动有穿透能力）

旋转棍：抓棍时A+B

超必杀技：（名牌闪烁或血红）近敌身时按住A+↑+←+↓+→





机器人（P-Belva）

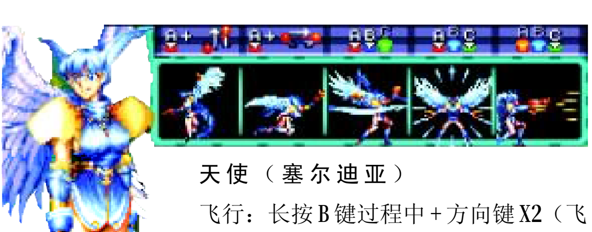
二级跳：B+B

连续拳：跑动中摁AB（连摁可追加）

滑行摔：抓住敌人+→→

旋风摔：抓住敌人后AB一起按，单人为旋转，双人为撞头

超必杀技：（名牌闪烁或血红）跑动中击中敌人后，按住A+←+→



天使（塞尔迪亚）

飞行：长按B键过程中+方向键X2（飞行中按A可出飞抓）

高速飞行：跳跃中A+←+→（可按A攻击）

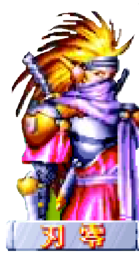
俯冲抓：跳跃中+AB

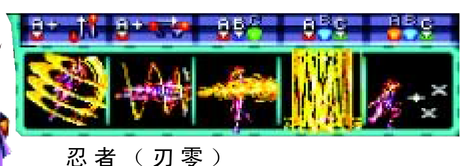
地钻：抓住敌人摁AB

飞坐：滑行摔：抓住敌人+→→

飞砍：抓激光剑时，跑动中摁AB

超必杀技：（名牌闪烁或血红）按住A+↑+↓+→OR←





忍者（刃零）

纵劈：跑动中摁AB

空踩：跳跃中摁B（击中摁A可追加）

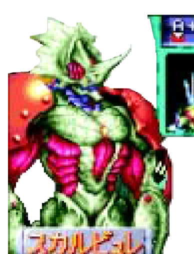
反弹：版边向反方向跳

空压：抓住敌人+→→

连续投技：抓住敌人+AB

双重升龙斩：抓激光剑时，长摁A+↓↑

超必杀技：（名牌闪烁或血红）按住A+→+→+←+→





变异人（斯卡鲁．尤雷）

角顶：跑动中摁AB

倒地追加技：A+↓↓

电击：抓住敌人+AB

喷火：吸收手雷后摁A（跑动中摁AB是火力冲击）

超必杀技：（名牌闪烁或血红）按住A+→+→+←+→

飘风 E-mail:dado@163.net

连续技演示：

规则：只要敌人浮空就能追打，但需用不同招式才能接（普通技例外）。游戏引入破坏力修正，hits 越多破坏力越小，但分数却非常多，多Hits连续是取得高分记录的最佳途径，两人合作可以取得的Hits数远比一人的多。

下面以主角魔愧（吉尔利安）为例：



由于时间关系以及篇幅限制，只能给大家大致介绍《电神魔愧II》的出招和连续技，有机会我会为大家送上完整的出招和每个角色的连续技演示。

MAME Q&A

1、为何我用MAME的0.67版模拟KONAMI的《黄金鹰之剑》时，进游戏过程中狂读硬盘，而且很长时间都无法开始游戏？

答：目前MAME里的《黄金鹰之剑》仍然不完善，进游戏大概有三次剧烈读盘的过程，时间长短决定于机器的配置，游戏开始后就没有这种现象了，可以完全正常进行游戏。

2、为何我按杂志第七期的方法调出Nebula的鱼缸效果屏幕却只有一片格子，无法观看到游戏画面？

答：因为这个效果是Nebula调用Direct3D模拟而成的，要求安装高版本的DirectX，而且对显卡有一定的要求，请检查一下自己显示卡的驱动，早期的显示卡安装了新驱动反而可能出现一些问题（例如TNT显卡安装了为GeForce优化的驱动）。

3、请问MAME32Plus!支持的IPS功能如何使用？

答：这是个非常令人激动的功能，可以在不改变原游戏ROM的前提下支持所有HACK ROM（满POWER，调出隐藏BOSS等），使用也非常简单，首先到MAME32Plus!的官方主页http://emu.xaonline.com/host/mameplus下载最新版本的IPS文件压缩包，然后把压缩包解压到MAME32Plus!的IPS目录下。运行MAME32Plus!，在左边的分类栏里选择Hack，游戏列表中的游戏都支持IPS功能，右键单击该游戏可以选择对应的HACK版本，当然前提是你有该游戏的主游戏ROM。

4、为何我在新版的MAME游戏列表里找不到Vasara2（婆娑罗）？

答：这是个2001年的游戏，不符合两年模拟法则，虽然[HAZE]已经把驱动编写完成，但在2004年前不会加入MAME游戏列表，这期杂志我们附送了这个游戏的ROM和编译好的模拟器，可以让大家尝尝鲜艳，但不可用于其他用途。

经典街机游戏推荐



故事篇：

中文名	忍者神龟 2
英文名	TMNT-Turtles in Time
年份	1985
制作公司	KONAMI
游戏类型	动作游戏系列（ACT）

神龟们永远的敌人、罪大恶极的朗戈和史莱德偷走了博物馆价值连城的雕像，四位忍者神龟：里奥那多、米开朗基罗、多那塔罗、拉菲尔接受了抢回雕像的命令。

系统篇：

Ⓐ键：攻击

Ⓑ键：跳

长按方向键（左、右）：奔跑

奔跑中摁 B 键：翻跟斗

Ⓐ键 +Ⓑ键：特殊攻击

近身Ⓐ键：投技，投技的动作为随机



鉴赏篇：

相信《忍者神龟》动画陪伴不少人度过童年，大家最熟悉的《忍者神龟》游戏也停留在 FC 上的二代，四位忍者神龟通过各种形式陪伴着我们长大。

街机上的一代几乎和 FC 上一样，而二代则针对街机在各方面方面进行了改进：

画面：由于游戏基板性能的提升，本作在色素和分辨率都与动画相差无几，纵向画面比以前更广，四个神龟的个性化动作也制作得更为细致，游戏风格是典型的美国画风，敌我角色都忠实再现了动画里的样式，从画面来看已经是《忍者神龟》Fans 必收集的游戏。



操作：此作最值得称道的是动作的流畅性，敌我双方的战斗非常具有流线性，游戏采用了随即出招的系统，要使出某种招式并没有固定的使出方法，而是决定于角色的站位和所处的环境，所以并不需要有规律控制，有时候乱打反而会得到不错的效果。这虽然很大程度降低了攻击判定的平衡度，却带给玩家另类的爽快感，也算是游戏的一大特色吧。



系统：游戏支持四个角色一起出场，在途中吃到“比萨饼”可以补为满血，而吃到“炸弹”则可引发角色短时间的必杀技，威力非常巨大，要清除整个屏幕的敌人也是轻而易举的事情。游戏制作者非常注重场景中的道具对战斗的影响，有时候一些机关对玩家可是致命的，一代中乘坐滑板在高速公路战斗的关卡也保留了下来，更加入了乘坐汽车战斗的场景，速度感非常强烈。游戏的整体难度很高，BOSS 更是强得离谱，不但血长而且威力巨大，硬拼几乎没有获胜的希望，利用神龟们灵活的动作才是取得胜利的王道。

这款游戏的游戏性并不是太出色，但借助《忍者神龟》动画的影响力，在街机厅确实非常受欢迎，大家在玩游戏的同时，也可以回顾一下小时候陪伴我们成长的漫画人物，据说《忍者神龟》的动画将重新制作播放，不知道是否能再次吸引我们的目光。

飘风 E-mail:daodo@163.net



故事篇：

中文名	生化玩具兵
英文名	Biomechanical Toy
年份	1995
制作公司	
游戏类型	动作射击系列（STG）

一个非常出名的罪犯“SCRUBBY”越狱了，他因为抢劫魔法钟摆而被监禁，现在再次获得自由后发誓要把钟摆再次盗走。魔法钟摆是赋予玩具们生命的宝物，一直由布谷鸟之钟守护着，然而SCRUBBY现在通过邪恶的魔法把它盗走了，就在玩具王国陷入恐慌时，我们的新英雄出现了……

系统篇：

A 键：射击

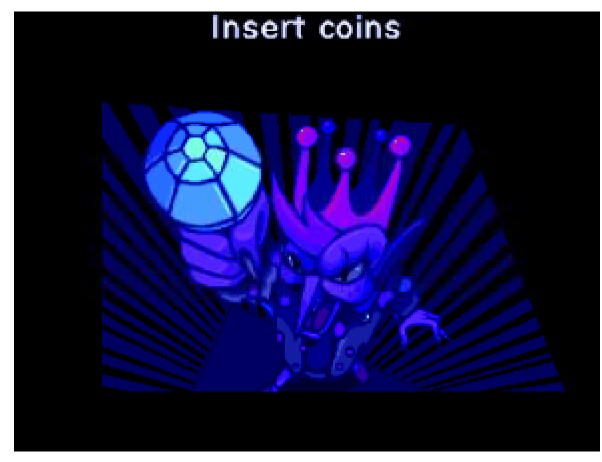
B 键：跳跃

某些无法通过跳跃到达的地方可以踩着敌人跳上去









游戏介绍：

Zeus公司唯一的投币游戏，主角是非常象“阿诺”的壮男，游戏的画面有些迪斯尼的风格，敌人也制作得非常可爱，游戏画面非常精致，繁华的背景让你感觉仿佛进入了一具玩具城，虽然游戏的画面很接近于漫画，但丝毫没有因此影响其爽快感，简单的操作却把射击游戏的精髓发挥了出来，八方向射击和定位模式都是射击游戏的标准，操作感的把握也恰到好处。另外，游戏中设定了不少隐藏地方（比如游戏一开始射击龙头会有一万分的玩具出现），必须依靠一些场景中的道具才能够达到，制作者把游戏解迷和射击结合在一起，使游戏性大大增加。从游戏本身来看，借鉴了不少类型的游戏系统，但借鉴并不等于抄袭，对于街机游戏来说，游戏性和手感才是最难把握的地方，《生化玩具兵》对操作的要求比较高，许多隐藏地方如果没有熟练的操作是无法达到的，而BOSS战对操作提出了更高的要求，主角的血槽虽然看上去很长，但最多只能受到四次攻击。而游戏中救出被抓的玩具，都有自己 的技能，可以帮助主角一起攻击敌人。相信该游戏的隐藏要素和精密的操作会让一些追求纪录的爱好者大呼过瘾，可惜的是该游戏不支持双打。

CYBATTLER

中文名	生化机械
英文名	Cybattler
年份	1993
制作公司	JALECO
游戏类型	射击游戏（A*STG）

故事篇

地球受到拥有高科技的外星人的袭击而变得满目苍夷，外星人的生化机械的战斗力是人类武器无法比拟的，为了拯救地球，通过研究外星机械人的残骸而制作了一个生化机械小队，派出去直捣外星总部，这是人类唯一的希望，而你就是其中的一员。



系统篇：

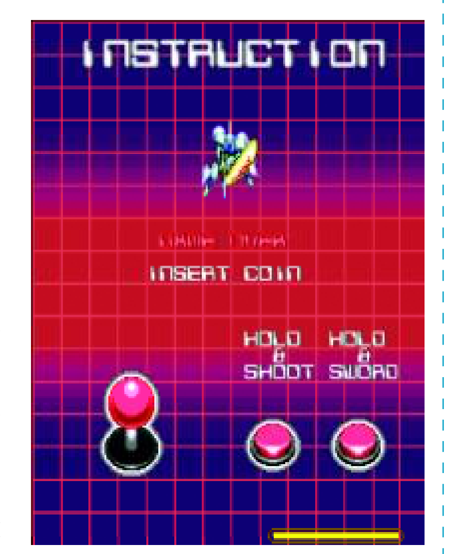
A 键：镭射枪或双管能量炮

B 键：激光刃，范围小威力巨大

按 A 键发射子弹会消耗左下的能量槽，能量槽为零时武器威力剧减，能量槽可通过蓄积和游戏中的物品补充，武器可在过关后更换。

鉴赏篇：

介绍的这三个游戏都是在街机厅上比较少见的，这款游戏是在我认识模拟器后才迷上的，因为它的系统非常新颖，很难对其类型下一个绝对的定义，只能用把它当作动作射击游戏（A*STG）来介绍给大家：



很难想象一个1993年的游戏竟然有如此多创新的地方，它不但在操作手感上一流，而且多样的系统让玩家愿意去深入研究。



画面：游戏以类似“高达”机器人作为控制角色，当然是为了游戏的系统而量身定做，背景设定在太空的废墟，虽然是二维游戏，但座机的可移动范围非常广，配合灰暗的场景让玩家感同身受。

游戏系统：《生化机械》的系统非常有特色，虽然是STG，但取消了炸弹保护，把B键设定为激光刃攻击，借助机械人高速运动的能力，可使用随身携带的激光刀把敌人切成两半，一举摆脱了传统射击游戏纵版射击方式，把整个游戏画面变成了搏击战场。看着自己的机器人一刀刀的把敌方机械人贴身切开真是爽呆了！即使是关底的BOSS，和它来一场激烈的肉搏战也是不错的选择。除了这个极具创意的设定外，游戏的主武器设计也独具匠心，镭射枪具有一条能量槽，这条槽并不是为蓄力设计的，而是镭射枪储备的能量，当能量槽下降至零时，镭射枪的威力将大大减小，这个系统是为了提醒玩家不可盲目开枪，应该适当利用激光刃和敌人缠斗补充能量以备不时之需

它兼顾了射击游戏的所有优点，并在里面添加了类似“高达”的原素，你所控制的超级机器人不但拥有一把超强的镭射枪，而且随身携带一把所向披靡的激光刀，一举摆脱了传统射击游戏一直接卷轴向上射击方式，整个游戏画面就是一个搏击战场。

既然在武器系统上有如此多的创新，武器的种类自然不能忽略，游戏中武器的更换是依靠过关的奖励达到，过一关后将获得威力更大的枪，最具魄力的是在游戏后期可以获得一把占了半个屏幕空间的超巨型激光枪，不但威力巨大，而且装备起来非常酷。

可惜的是这款如此优秀的游戏在市面上并不太流行，而制作公司Jaleco也没有延续此作的创意，制作后续作品，实在是遗憾。

见证街机游戏发展的历史——

第四回GAMEST 大赏

★GAMEST大赏　　街头快打（FINAL FIGHT）
制作公司：CAPCOM
使用模拟器：M.A.M.E

★最佳动作游戏赏　街头快打（FINAL FIGHT）
制作公司：CAPCOM
使用模拟器：M.A.M.E

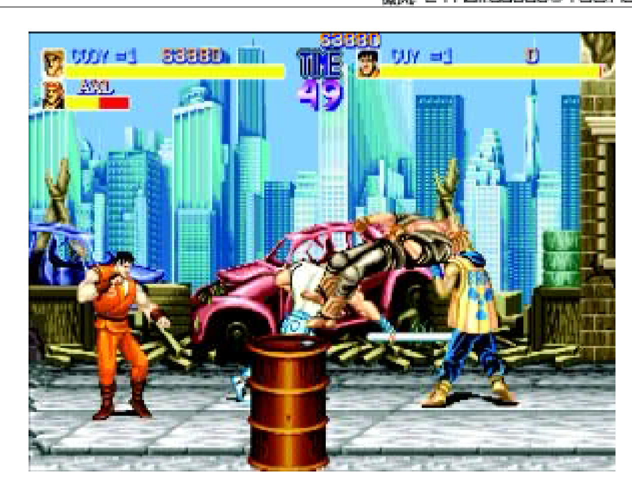
★最佳画面赏　　R-TYPE战机Ⅱ
制作公司：IREM
使用模拟器：M.A.M.E

★最佳射击游戏赏　Q版沙罗曼蛇2
制作公司：KONAMI
使用模拟器：M.A.M.E

★最佳角色赏　　哈格市长(FF的第三个角色)
制作公司：CAPCOM
使用模拟器：M.A.M.E



街机游戏史正式迈入90年代，街机游戏无论从画面和游戏性都进入从所未有的激烈竞争场面，保持顶级街机基板性能的代表是CAPCOM的CPS1系统，而超A级经典清版动作游戏《街头快打》也在街机厅红火起来。清版ACT发展至九十年代已为数不少，而《街头快打》借助CPS1系统超强的二维机能，展现在大家眼前的是巨大的敌我人物角色，火爆的战斗场景。老牌动作游戏制作专家



CAPCOM把《街头快打》的动作流畅度表现得淋漓尽致，出拳的判定和击中敌人的感觉都经过精心制作，其爽快感是其它同类游戏望尘莫及的。《街头快打》的人设也是非常成功的，出拳速度超快的帅哥CODY和冷酷的格斗家凯都是CAPCOM的招牌人物，在CAPCOM后面制作的《少年街霸》系列里也被请出来壮人气，而角色大赏的获得者竟然是《街头快打》的第三位角色哈格市长，虽然他只是个年纪不小的壮男，但爱女儿的好男人性格和强壮的身体确实让他拥有不一般的魅力，听说CAPCOM即将制作的《CAPCOM全明星格斗》里，这位男人的榜样将再次登场。

《沙罗曼蛇》是KONAMI的招牌射击游戏，而《Q版沙罗曼蛇》作为一个衍生系列，玩家对它的支持程度并不输于正统。这在游戏史确实比较罕见。获得射击游戏大赏的《Q版沙罗曼蛇》一代除了继承了《沙罗曼蛇》标准的购买系统以外，还加入了《兵蜂》的叮铛系统，绚丽的背景、五彩缤纷的色调、Q版的角色和搞笑的系统都是令人着迷的地方。采用真人配音也是其特色之一，《Q版沙罗曼蛇》除搞笑游戏过程之外，娱乐性也是卖点，可以让玩





家在轻松的气氛下进行游戏。无论从创意还是游戏性来看，此作都是一流的，不怪得当年的射击游戏巨作《雷电》和正统续作《沙罗曼蛇III》也屈居其后名列二、三名，想和MM一起玩游戏的读者千万别错过了这款游戏。

《R-TYPE》系列作为IREM的招牌游戏，经过两年的努力终于在第二作得到了GAMEST最佳画面赏的宝座。IREM制作游戏的画风向来有一种独特的风格，通过暗淡的色彩来表达那种灰暗、陈旧的场景，游戏的机体也是小巧、圆滑（《合金弹头》里的小坦克就是这类画风），游戏的BOSS也以人体的器官作为基础而想象制作，整个游戏有点诡异的风格。其实除了画面以外《R-TYPEII》的系统也有许多创新的地方，无敌副机的引入使游戏的操作更具多样化，两种截然不同的蓄力方式的灵活运用也对过关非常有帮助，对主武器大大削弱从而提高玩家对武器运用的技术。当然，作为经典射击游戏系列，在手感上还是和《雷电》等巨作有一定差距，但早期的《R-TYPE》系列确实有非常高的知名度，在性能并不算出色的M72基板上实现这样的效果也能看出IREM在画面上把握的能力，不然怎么会有后期超经典的潜艇射击游戏《海底大作战》的诞生。





从八十年代过渡到九十年代，飞行射击游戏在街机游戏中仍然占有非常大的份量，西部的射击游戏巨作《雷电》更是为以后的射击游戏定下了大概的系统框架，而横版射击游戏《战区88》也借助CPS1基板的大热在街机厅里享受大红大紫的待遇，只是我那时候仍然沉浸在《街头快打》的左右拳中……





龙二. E-mail:emuzone@163.com

国内最出色的游戏汉化小组

—— 狼组专访

文：兔子 / 龙二

作为国内最杰出的老牌SFC游戏专题站点，狼组在游戏界甚至模拟界一直有着不俗的口碑，可以这么说，那里是一个属于SFC FANS的天堂。相信许多人和笔者一样，很多人是通过《火焰之纹章》系列作品的汉化开始接触并了解狼组的。同其它汉化小组一样，狼组也是由一批志同道合的游戏同好，因为有着“将自己的快乐分享给别人”的共同理想而构筑起来的。

在这次的采访中，读者能够通过狼组的站长—狼，了解到一个汉化小组在他们的汉化工作之中、之外的方方面面。如果你对汉化方面有兴趣，或者有什么疑惑，相信你都能够从这篇采访中或多或少地找到属于自己的答案。

采访人物介绍：
wolf [狼组的站长：狼]
兔子 [《模拟与游戏》杂志特约采访记者]

兔子：请简单介绍一下您自己好么？

wolf： 网名：狼，狼来了
真实姓名：吕武
出生时间：1974
主页：Http://mywolf.yeah.net

兔子：请问您是什么时候萌发要做游戏汉化工程这个念头的呢？

wolf：96年由于朋友喜欢日文RPG，所以也跟着了解了一点。可是看到满屏的日文实在头疼，非常希望有朝一日能把它汉化了。[编者注：日文对于国内一大批TVGAME爱好者来说最头痛的事！]

兔子：那你是什么时候开始实际行动呢？我指何时开始策划对游戏汉化？

http://mywolf.yeah.net

wolf：2000年的时候我作了个个人主页，专门提供任天堂超任游戏下载，认识了很多朋友。后来看到火花天龙剑小组黑龙和花生米的文章，产生了自己搞汉化游戏的念头。

然后组织了一个汉化小组，就是狼组（那时候还没有正式的名称），有很多热心的朋友加入。特别是Alan的加入彻底改变了我们的小组。说到语言方面，我其实一窍不通，我的专业是税收。我曾经反复强调，我在小组中不过是个组织人员、协调人员，除了校对文本等力气活以外，我实在没有过人之处。

本来一直想学习一点相关的知识，可是结了婚以后家庭、单位上的事情都非常多，实在是非常遗憾的一件事情。[编者注：有志的玩家不要学小狼哟，这么早就结婚了哟，笑……]

兔子：刚开始时狼组的主力是谁？（游戏加密破解，然后导出字库等这方面是由谁负责的？）

wolf：关于主力：一直到现在都是Alan YANG负责ASM Hacker，他才是我们小组的核心，当然还有DARK01，他负责是ROM hacker。

兔子：请问狼组目前的具体成员有多少人，分工如何？

wolf

破解：4人，ALAN YANG;metore；ct；Dark01

翻译：2人，织田信长；li wang；三十而

字模、字符插入等：2人，gratiametore；xade；

其他：2人，Snack death，白金之星

共计11人，加上我，12个，

详细可以查看下表：

小组成员贡献及现状

网名	贡献	现状
狼	网站更新，游戏测试，翻译文本校对	工作中
Dark01	ROM hacker	工作中
Alan Yang	ASM Hacker	工作中
ct	ROM Hacker	工作中
metore	ASM Hacker & Rom hacker	工作中
gratia	做字模、繁体版汉化	工作中
xade	ASM Hacker& Rom hacker	工作中
三十而	日文翻译	工作中
织田信长	日文翻译	工作中
li wang	日文翻译	工作中
Snack death	ROM hacker	工作中
白金之星	ROM hacker	工作中

网名	特长或评价
狼	本主页版主，小组联络人。
dark01	同时也是火花天龙剑的成员，技术和热情都很高
Alan	ASM Hacker
metore	主要负责《皇家骑士团2》的汉化
ct	熟悉日语，计算机专业
gratia	字模高手，繁体版汉化
xade	主要负责《圣剑3》的汉化
三十而	日语高手，工作效率高
织田信长	新加入的日语翻译，日语一级
li wang	新加入的日语翻译
Snack death	主攻PS汉化
白金之星	白金模拟站的站长，ROM hack水平很棒的

兔子：目前的工作主要还是超任游戏的汉化么？

wolf：对，初步准备在PS汉化上试一下，另外小组正在对电脑上AD&D的巨作《冰风谷2》进行汉化。

兔子：那么进军PS游戏汉化后，你们还会继续汉化超任游戏么？

wolf：当然咯，还是觉得超任上经典的游戏比较多呀。不过好多经典游戏在PS上都有续集，如果人手足够，PS游戏的汉化将是我们的新目标。

兔子：请问，您说的人手指的都是哪些方面？能大概介绍一下么？

wolf：翻译、破解等相关的人手，现在主要是汉化超任游戏项目被占用了过多的小组成员，如果这几个项目完成了，我们也许会转向PS游戏的汉化。

兔子：请问，你们汉化PS游戏时会把过场动画也汉化么？ 呵呵，我们好多玩家都期待看到完整的汉化。

wolf：希望吧。（编者按：给视频动画加上字幕固然简单，不过要把游戏中的动画提取出来转成我们熟悉的AVI等格式却是难点所在）

兔子：请问，您对竞争有什么看法？ 我指是国内近期涌现的一大批汉化小组，各汉化小组之间质量与速度的竞争。

wolf：首先，我认为竞争是一件很好的事。商业化社会下，竞争会使消费者得到实惠，汉化小组之间的竞争由于不涉及到利益，我想除了可以促进大家的进步以外好像没有任何的负面作用。一句话,竞争是

好事！

兔子：如果是用其它手段竞争呢？ 比如，恶意中伤其它小组，围攻其它小组。

wolf：这个……好像不是竞争吧，应该属于陷害，呵呵。不过我这个人相信真相总会大白的，即使其他人恶意中伤，我想不应该用同样的手段反击，如果那样的话，你和他还有什么区别呢？善意的辟谣、解释当然是必需的，但是不需要报复。

兔子：这个当初屎王那里出现过，某组企图阻止屎王汉化《最终幻想6》。还说什么《最终幻想》系列的汉化权应该归他们。您认为阻止不正当竞争最有效的方法是什么？

wolf：老实说现在的汉化工作都处在非常尴尬的地位，半地下，没有官方的授权。所以谁出来说什么汉化权应该归谁的问题，我觉得都是笑话，根本不予理睬。这种口舌之争实在没有什么意思。要说对付的方法，我们小组的技术力量非常雄厚，完全可以用这个来解决。比如说，你说这个游戏是你汉化的，那么请你在游戏开头的字幕上加上几行字，改变一下片头动画，没有技术力量的人、小组根本不可能做到这一点。

兔子：呵呵，主要是用技术实力让那些无理取闹的家伙知难而退吧？

wolf：对。就是这样的，在汉化游戏方面来不得一点虚假，需要的就是实力！

兔子：作为一个前辈，你认为目前的游戏汉化界发展如何？

wolf：个人认为汉化的前景还是很好的，日文的游戏有很多都是精品，想要玩的朋友还是非常多的。有热情来汉化游戏的朋友也不少。但是由于版权的问题，汉化小组的地位好像有点尴尬。不知道能不能参照软件汉化的模式发展。[编者按：对于汉化游戏涉及的版权，还有法律等相关问题，制约了国内游戏汉化小组从地下走向台上的步伐，每一个玩家都有职责呼吁，将汉化行为纳入法律允许的范畴——得到有效的授权，或者对于一些老游戏作以FreeWare的形式进行自由流通。对于这些经典游戏，可以优先将其汉化，用以测试市场需求和市场规模。]

兔子：假如说，有条件的话。狼组会不会争取得到官方授权的汉化？

wolf：当然！汉化游戏是我们的兴趣，如果能和官方合作，工作量会减轻不少，而且可以正面地加大宣传力度。不过我觉得可能性很小。

兔子：您为什么会这么认为？

wolf：1、模拟器上正版的游戏非常之少，盗版非常多，游戏公司对中国的市场是不满意的。

2、即使和游戏公司能够合作，那么游戏公司会提供源代码，剩下的只是翻译问题，好像用不到我们这些技术人员，而狼组的特色是技术，当然对游戏的理解和追求完美也是一个特点，不过没有技术这么突出。

如果能获得官方授权当然最好，即使不可以，至少要和[汉化新世纪]之类的网站一样，可以公开地站出来，告诉大家我们在干什么。现在好像都是在偷偷摸摸地干，不敢公开，怕涉及到游戏的版权问题。不知道对游戏ROM的反编译算不算侵权？

兔子：那么您会不会很希望有个大型的媒体网站为游戏汉化呐喊助威？不是有个[游戏汉化联盟]么？

wolf：我是希望搞一个联盟，可是不是目前[游戏汉化联盟]的运作方法，他们那样简直就是和没有一样。没有一个有能力、有时间的人来领导，什么联盟不过是一盘散沙。

兔子：如果您现在有空闲时间的话，你会不会重新搞一个？

wolf：我其实非常希望有时间自己搞一个很好的汉化联盟，好好组织，一起干活，可是没有时间。也想找一个对这方面感兴趣的，有一定能力的朋友，可是还没有找到。理想和现实总是有很大的距离。

兔子：您希望一个真正的游戏汉化组织该是什么样？像[汉化新世纪]那样？

wolf:[汉化新世纪]现在是一个大组织了，目前不敢奢望。基本上要有人领导，大家应该明确自己的职责，什么人教导新手，什么人翻译，什么人破解程序。如果有更多的项目，还可以由领导人调配人手。这就是我的理想。包括“详细的分工；合理的规划；优良的运作模式！”

兔子：那么您认为您要搞这样一个汉化组织，目前

面对的主要障碍都有哪些？

wolf：第一是时间，我本人没有太多的时间。现在和刚毕业，没有成家时候不一样了。

第二是人员。现在马上搞的话，ALAN、DARK01这些好手都还在，可是由于现实中工作繁忙的原因，ALAN已经准备淡出了，以后能不能找到一批意志坚定的业余汉化工作者可能比较难，好手更难。

第三就是人员的坚持。即使有人，很多都是两天半的热度，没有几天就找不到了，遗憾哦。

兔子：主要还是缺人吧，我听屎王（国内汉化ROM方面的天才少年，汉化作品有《天地创造中文版》和《最终幻想6》等代表作）说他也准备淡出了。（因为学习）

wolf：是的，人员是最大的困难。

兔子：请问狼组目前最缺乏的是哪部分人才？

wolf：老实说，最近一段时间由于大力发展技术人员，也就是ROM Hacker，所以游戏的破解人员不少，（虽然有的朋友还没有经过实战）但是日文翻译非常地缺乏，特别是有游戏经验的日文翻译。（经常会有朋友把游戏中的HP和MP翻译得乱七八糟）



兔子：那么是不是只要有大量翻译加入，汉化速度就会加快？

wolf：目前的情况下，应该是这样的。

兔子：不过从现在的国内网络的相关汉化报道来看，狼组似乎是人才最多的了。呵呵，我这么认为。

wolf：我也觉得我们组里的都是好手，不过不是很稳定，不断有人在加入，不断有人退出

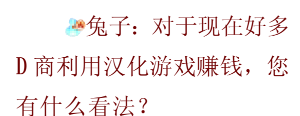
兔子：您认为目前导致人才不稳定的原因是什么？

wolf：人才不稳定主要原因是对汉化工作没有一个整体认识，以为很快就会成功，没有一个长期打算。而且成员基本上都还是大学生，还没有长期稳定的生活。[编者注：对于任何事，热情是很重要的，但是更重要的是坚持，汉化游戏同样如此。]

兔子：个人看法，觉得最主要是因为这是没有利益的工作吧。

wolf：说心里话，我觉得钱不是最重要的。小组的成员都是为了兴趣才加入这项事业，但是由于很多的原因使他们办法没有坚持下来，我非常遗憾。但是我仍然为他们的精神感动，非常钦佩他们。游戏文化博大精深，却因为语言障碍等种种问题致使过去好多人不能理解游戏，甚至认为游戏毒害青少年思想健康。毕竟过去懂外语的人太少了，而且由于中国盗版猖獗，很少TV Game游戏商愿出中文版。这导致了一个恶性循环，游戏越贵盗版越多，盗版越多游戏越贵。由于语言等障碍使我们大多数人无法享受到精品游戏的乐趣，无法了解游戏文化。国内游戏厂商又肆意出品各种粗制滥造的游戏（因为专业玩家太少，他们完全不必顾虑负面评论。无非雇用一些枪手，在媒体上为他们吹捧就行了）。所以国内游戏产业严重落后于其它发达国家。

我们汉化游戏，是为了让更多人能真正的了解游戏以及游戏文化。也为了促进国内游戏产业的健康发展。



兔子：对于现在好多D商利用汉化游戏赚钱，您有什么看法？

wolf：我不喜欢这样，但是说实话，我没有能力去制止。我们汉化游戏是兴趣，是为了让更多的朋友玩到好的游戏，如果有人拿我们的成果去赚钱，我不喜欢，但是我没有办法。[编者注：由于汉化游戏本身涉及的版权问题，造成目前汉化小组的劳动成果，无法受到正规的保护，而且很容易变成D版商赚钱的工具，这也是目前国内汉化小组最可悲的。]

兔子：不过不少人是玩过游戏后才认识你们的。D版游戏也给你们起了宣传作用。这样来看的话应该说D商是好是坏？

wolf：至于D版商是不是好，我们的Alan说得好：免费宣传。虽然这是一个无奈的提法，但是确实也起到一定的这样的作用。就象80年代的时候，说起温州就会想到“假冒骗”，但是也给宣传温州起到一定

作用一样。[编者注：WOLF 是温州人，哈哈哈]

兔子：你觉得 D 版商这种作法，会有什么负面影响么？

wolf：负面影响主要是会有很多朋友觉得我们是 D 版商的一分子，我们做出东西，然后去卖，然后分钱。接着会有不少人理直气壮地质问我们为什么老是没有新的作品推出，言下之意就是我都给你们钱了，怎么还不能玩到游戏。事实上我们都是业余工作，不仅没有钱，还得接受很多人的质问。这样我们的压力就大了，同时造成了成员中的逆反心理，退出的成员增加。

兔子：所以有必要声明不法商贩利用你们汉化的游戏做成商品在市面上销售吧？

wolf：当然有必要。

兔子：有没有考虑过加上一段版权声明在 ROM 里呢？

wolf：考虑过，可是最后考虑结果还是不加。因为本身就没有版权，现在的做法就是在片头之前加上“由狼组汉化”的字样，不敢提到版权 2 个字，我们小组的 alan,dark01 都想得比较周到，仅仅是用技术力量告诉大家事实，不被一般的奸商任意涂改罢了！

兔子：近来有极个别小组喜欢哗众取宠,您的看法是？

wolf：这个是个人习惯，不敢妄加评论。

兔子：作为前辈的你们相当低调阿。如果一些有能力的朋友希望加入游戏汉化事业，怎样才能与你们取得联系呢？

wolf：如果要加入我们，最快的办法就是到我们的论坛上申请，因为 Alan 等人经常在上面，你会得到及时的答复。也可以给我写信（lvwu@wz163.com），但是由于垃圾邮件非常多，我并不能保证您的邮件不被自动删除，当然如果我收到了，不论是否同意，我都会给您回信的。主页地址：http://mywolf.yeah.net。

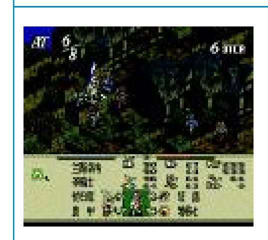
论坛地址：http://bbs.chinaemu.net/forumdisplay.php?s=&forumid=29

兔子：好的，谢谢您接受我的采访。再见。

wolf：再见。

附录：

狼组所有的汉化项目列表：

	项目编号(NO)：0001 项目名称（Project Name):火炎之纹章 - 多亚基拉 776（sfc）Fire Emblem Trachia 776 (J2C)项目进度（State):完成度 100%Finish 时间（Date)：2000.8~2001.11
	项目编号(NO)：0002 项目名称（Project Name):火炎之纹章 - 纹章之谜（sfc）Fire Emblem Monsyo no Nazo (J2C) 项目进度（State):工作中，目前进度 50%Working 时间（Date):2001.5~ 至今
	项目编号(NO)：0003 项目名称（Project Name):火炎之纹章 - 圣战系谱（sfc）Fire Emblem Seisen no Keifu (J2C) 项目进度（State):工作中，目前进度 25%Working 时间（Date):2001.12~ 至今
	项目编号(NO)：0004 项目名称（Project Name):冰风谷 2（pc）IWD2 (E2C) 项目进度（State):工作中，目前进度 %Working 时间（Date):2001.9~ 至今
	项目编号(NO)：0005 项目名称（Project Name):皇家骑士团 2（sfc） 项目进度（State):工作中，目前进度 %Working 时间（Date):2001.9~ 至今

GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

THE KING OF FIGHTERS

KOF中对手倒地以后的进攻方法



图/文：拳皇盟/八神无敌

经常有人问，在实战中将对手打倒地以后，我将再怎么选择进攻呢？

大家不妨试试下面的方法：

1、利用安全小跳，在对手刚起身时进行下段攻击展开连续技，这是很多玩家惯用的手法。

PS：安全小跳，指对手倒地后刚刚起身一瞬间你前小跳过去，这个时候如果对手出对空技/对空超杀，你都可以防住！安全跳跃主要是用来骗对手出升龙的。对指令投的角色要注意，可以在他起身的时候跳过去，然后再向上垂直跳跃一下，如果他出指令投，会留下硬直时间（97除外），这个时候再猛K他！

例：八神（在对手起身后没有蹲防或者投技落空时使用）

97-2001：↓B+站立B+→A+重葵*3/八稚女

2002：↓B+↓BC+↓A+↓←A+SC→↓←D+SC↓←C+→↓←D+→↓↘C（2HIT）+SC↓↘→↘↓↙←A+↓↘→↓↘→A



↓B+↓BC+↓A：目前在02中八神最实用的下段起始技后BC发动的最实用连技之一，↓B打中以后马上发动，↓A+↓←A属于连招，然后SC琴月阴展开后面的连招。

2、掌握好时机跳过去直接使用指令投/普投技

这一招，真正的高手对战中成功率不是会很高的。因为跳过去的内时间对手应该有时间出对空技了，但这是一种进功方法，不得不介绍。只要稍加留意跳的时间，进功还是很有效的。不过这种招在实战中最好少用，属于心理战，阴到一次以后对手不会再吃你这一套了，最好换别的方法进攻！



例：八神

屑风：在97中，对手起身的时候点一个站立A，然后马上小跳过去↙→C（简易屑风），然后连后面的连技！

98-2002，跳过去点一个↓B，然后马上→↓←→A，这招也是IORI玩家惯用的招式之一了，比较实用！

3、逆向攻击

这类招式是对战中常见也是最实用的招式，一般高手都能熟练掌握各个角色的逆向。大家不仅要熟练掌握逆向，而且要学会如何来防守！逆向招一般都是使用小跳开始，这样破绽不会太大。不过此招进攻多是在非版边进行的，在版边我也会做简单介绍的。



例：八神

97-2001：中跳百合折+↓B+B+→A+重葵*3/八稚女

使用方法：一般对手倒地以后，多半是拉下防的。这样你在对手起身以后直接→→↗→B，就形成中跳百合折了。一般小跳百合折不容易防，因此这样逆向很容易成功，另外对手防住了第一次小跳百合折，一般还是会拉下防，你可以再来一次↙↗→b中跳百合折，反复使用配合↓b，经常可以打得对手苦不堪言。

另外还有两种：

（1）、JA+↗→B

JA使用安全跳跃，防止对手起身后出升龙，一般对手防住JA以后，习惯性的都会先防住下段，因为八神的下段是比较厉害。这样你JA落地以后马上↗→B，小跳百合折了很容易打到对手！尤其在97、98中，非常实用！

(2)、离对手倒地位置半个身位，在他快起来的时候出↓B，尽量多出，只要他一起身你就马上小跳→B，出↓B是为了迷惑对手，以为你会出下段功击，这样他首先会考虑下防，这个时候你就有机会，在他一起身的时候你就能小跳百合折阴到对手！

4、在版边的逆向：这一点我掌握的不是很多，不过因为要用大跳，真正的高手一般不吃这一套的。

例：97玛莉



97玛莉中有一个BUG，如果对手在版边倒地，而你用的是2P的玛莉，在他起跳瞬间JD就可以形成逆向，而1P是无论如何也跳不过去的！因此97中这个是很实用的！

连技：对手倒地以后就大跳JD（+B）+C+→A+三种超杀任何一种/垂直之剑*2

注：一般KOF中我发觉了一个奇怪的现象，即2P很好挂逆向，本文不详述了。

5、利用J系列低点攻击破对手蹲防

因为跳后打的点很低，对手可能会误以为你落地后，会采用下段攻击，或者使用指令投/普通投，这样低点攻击就可以给对手沉重的打击。唯一需要掌握的就是出招时间，必须给对手错觉，认为你跳起来的时候不会出招，而事实上在快落地的时候你才出招！



(就算对手猜对了，也会下意识的用CD来反击，你便可以空跳落地然后出迅速的普通技例如KYO的站C来阴对手)，击中后就尽管来一套重的吧。

例：八神

97中的一击必晕：JC+C+屑风+鬼步+C+→A+重葵*3

2002中可以很好的配合BC发动，JC+站立C+BC+→→C+→↓←D+→↓↘C+→↓←D+→↓↘C+SC八稚女+↓↘→↓↘→A

6、利用后小跳攻击破对手下防

这样其实是造成一种超迅速的中段技，这类招式虽然给对手的打击不大，但是很实用，用此类功击的人不多。此类招多阴对手几次，对手倒地以后就不太敢直接下防了，就可以用下段功击打了（条件1）。



最常见的例子莫过于莉安娜：后小跳D/直跳D+空中V字金锯

7、利用中段技



2002中因为有了普通技/特殊技后的BC取消发动连续技，又增加了新的打法！以前对手猜错吃你一个中段技也就一点血(一般直接用有中段效果的特殊技后面不能取消接连续技)。而02中，你可以BC取消，然后开始连续技，有的角色例如Mary的→a，在02中可以直接接↓→↓←A/C超杀。



例：VANESSA



在韩国和日本，VANESSA这名角色的排名都在前5之列。说她为A级角色一点都不为过！→A为中段技，↓B+→A为下段起始技(注意：↓B+BC+→A是中段)，因此有2种选择，**→A打中1HIT以后马上BC发动，然后→→+站立C+→A+←↓→C+SC←↓→B+站立C+←↓→C+SC←↓→B+站立C+→↓↘A+↓↘→B+↓↘→↓↘→A。**

只要能正确的猜到对方的心理，选择中段/下段来进攻都非常有效！唯一需要注意的就是→A打中1HIT以后要马上BC，是不能打2HIT再BC的！

以上所介绍的几种对战手法在实战中都是比较实用的。虽然KOF中，每一代都不一样，连招也不一样，但不管KOF出到哪一款，比如利用安全跳跃展开下段攻击、逆向、中段技这些招式永远都是实用的！在此抛砖引玉，希望有更多的玩家能写出自己平时在实战总结的KOF心得，帮助广大的KOFER提高自己的KOF水平！



GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

跑动中的普通投和引申出的进攻打法

图/文：拳皇盟/那尔撒斯

操作方法





先说一下标准的手法，应该是→→←C/D（C代表重拳，D代表重脚），但不同的奔跑时间会对手法的输入有影响。

1、近距离的普通投

一般的近距离指奔跑3步的距离内，在这个距离奔跑会存在惯性的，也就是说3步内，即使你放开摇杆，角色



还会有自动奔跑的判定，不会立刻停下来（应该有过这样的经历吧，我方跑动，对手八神超杀，拉后也来不及）。这种情况下，需要在跑到对手的面前时（感觉跑到面前时就可以了），直接拉后，然后再按C或D，这个间隙其实也是很十分短的，但肯定不是一起按，多练练能感到。

2、远距离的普通投

这个比较容易说明，一般来说，奔跑超过一段距离后，摇杆放开就会立刻停止。这种情况下，我们就需要在跑到角色眼前时才能拉后并且同时按C或D。不过这个要注意对手的移动，因为一旦对手往后移了一小步，就会导致普通投失败。

以上两种情况无论哪一种，都不能先出C或D再拉后，这种说法绝对是错误的！

手法告诉各位了，但很多东西还是要靠玩家们经过磨练后才能体会的，并不是说你掌握了手法就以为可以熟练的发出此招，因



为跑动普通投还有很多值得注意的因素，例如角色的奔跑速度、角色的跑动幅度以及对方角色的移动距离等都要考虑进去，这样才能正确的掌握出招的时机。另外跑动普通投到底该用C投还是D投也是具体情况具体分析的。（在此先告诉一个免得让大家费力的秘密，神乐和香橙可是没有这招的哦！她们俩的步法是和其他角色有区别的）

实战运用

1、可以打逆向的普通投：

首先，很多普通投是不能受身的，而且某些角色的普通投可以让对手背朝玩家，也为我们打逆向创造了最好的条件！



举例：对手攻击，我方KYO用能量CD反对手，对手吹飞，然后立刻往前冲。对手如果喜欢AB受身的话，就直接普通D投，小草的D投具有背投的效果，而且不能受身。我方有足够的时间再次奔跑，算好距离，大跳奈落落（J↓C），正好可以在对手起身时打逆向。然后大家都会的，站C接任何连招……在97里有90%的头晕效果哦！



2、可以防止对手跳跃的普通投：

有些角色的C或D具有上段的判定攻击，也就是说可以用来对空。这个就为我们对付那些喜欢骗我们指令投的人准备的……



举例：我方用八神，和上面同样的方法，在→→普通投时，往往对手会因为我方角色有指令投必杀技而起身跳跃，他当然没想到，八神的普通投失败后，就直接出了近身C或D，这两招恰恰都具有防空的效果。一举两得吧！

3、多择打法的普通投：



有些角色是没有什么波之类的磨血技，也没有指令投，对他们来说，血少时往往很吃亏。除了上下段以外，没什么好办法，其实也不是没有办法哦！

举例：我方LEONA，血少，不断的↓B，先迫使对手防御（或许对手乐意如此）。距离到了自己最擅长跑动普通投的位置后，开始发力奔跑，以LEONA的速度，是很快就能跑到对手面前的，成功率自然也非常的高咯！如果对手有准备怎么办？那么你或许也该考虑一下跑到对手面前来个D，对手想出招的话会中哦，接下来就是一套连续技！不过这招的运用就要看玩家的判断能力了。

4、无法挣脱的普通投：



除了02，KOF中有个别角色的普通投是不能反的，如果你对自己的摇法有信心的话，更应该多用用此招哦！在此特别推荐CHOI（蔡宝健），此人物速度特快，不像老头和陈国汗之流速度太慢，容易给人识破。

5、可以追加的普通投：



最明显的莫过于00的普通投后呼叫ST.另外，01的WHIP的D投还可以追加→↓←C等，都可以造成比较大的伤害。



以上就是本人对跑动普通投的大致理解，希望他对你有所帮助！如果你已经熟练的掌握了此招的运用但觉得对手已经很难中招的时候，那么我给你一个答复：任何招式重复使用，都会失去它的光芒！高手之所以厉害，不是因为他们会打如何厉害的连续技，而是他们懂得什么时候出招，出什么招，和怎么出招！跑动普通投是有它的缺点，例如容易被反应快的玩家反击，比较怕有指令投的角色等。但运用得当的话，对手是根本无法想到的，无法想到的话也就没有那么快的反应去反击，更为你做好下一步攻击做好准备！

THE KING OF FIGHTERS

2002不爆气接MAX和MAX2的方法及BC系统活用

文：拳皇盟/无知者无畏 Kipak

大家都知道02里新增加了一个系统，即BC键同时按下后进入POWER MAX状态、可以用必杀技取消必杀技、用必杀技取消平时不能取消的普通技/特殊技、发动MAX/MAX2超杀等，而且BC发动可以取消普通技和特殊技的硬直状态、直接无爆发动作进入POWER MAX状态，从而可以发展出新的强力连续技方式。

但并不是所有角色的BC连续技都是很实用的，在以下几种情况下使用BC连续技就难以发挥出作用：

1、所用的角色BC连续技一定要在角落才能有较强的攻击力，但现在并没将对手压制到角落；

2、所用的角色本就没有什么强力BC连续技；

3、能确认击中对手，但因为距离较远而来不及爆发后前冲再进行连续技。

这时，为了能够尽量造成大的伤害，直接连MAX或MAX2就是个不错的选择。

但由于MAX或MAX2必须要爆气(进入POWER MAX状态)才能使出，如果先爆气则对手就会有所防备，所以不爆气接MAX或MAX2更实用。

以上为废话……进入正题。不爆气接MAX和MAX2，如果你是“神手”的话，当然可以“普通技/特殊技>BC>MAX”这样硬发，而对于一般的玩家，则需掌握一点小技巧。

还记得97里CLACK的站立C(1 Hit)>→↓←→↓←C是如何简化的吗？没错，就是分段输入→↓←C(1 Hit)>→↓←C即可。

GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

02 里不爆气接MAX 和MAX2 同样可以用到这一原理：普通技/特殊技>MAX 或MAX2 的部分指令>BC>MAX 或MAX2 剩余的指令，这样一来就简单多了。

但是分段的位置并不是随心所欲的，比如2002 里面Clark 有了→↓←C 的必杀技，就不能再使用→↓←C>→↓←C这样的分段输入发站立C(1 Hit)>→↓←→↓←C了，而必须采用→↓←→C(1 Hit)>↓←C，请注意分段输入的位置。

第二种方法是经典的HOLD（按住）法，好处是对方向的输入不是很严格。原理是，当你按住某个按键，再发一般必杀技指令时，不会发出必杀技，而是会出相应的可以发出的普通技或特殊技，但是你输入的方向将会被纪录。

比如经典的八神的站立C>→A>↓→↓←C，分段输入为站立C(C按住)>↓→A[这时候C按住，所以只会出相应的→A特殊技]>(C放开)>↓←A/C[这时候累计的指令构成了↓→↓←A/C]，刚才说到的2002 Clark 的站立C>→↓←→↓←C 可以用(A按住)>→↓←C>(A放开)>→↓←C。)。

下面是以上两种方法的举例：





RYO 的→A>MAX2，出法为：→A > ↓→↓B+C>→A+C，→A 是中段技，MAX2 又能打晕对手，相当实用。

HOLD 法为： →A(A按住)>↓→B+C>A放开>↓→A+C

Clark 的C(2 hit)>MAX，出法为：C(2 hit) >→↓←→↓B+C，Clark 的C 2hit 时间很长，有足够的时间发，攻击力很大。

Hold 法为：C(2 hit),→↓←→↓B+C(B+C按住),←A；这里解释一下，是比较特别的Hold法，最后的→↓←→↓B+C(B+C按住)，←A 要速度非常快，实际上发的时候的感觉就是C（2 hit),→↓←→↓←B+C(B+C按住)→A；其中B+C(B+C按住)→A 的节奏要快到2002 里面K'的MAX2那种感觉，原理是利用了最快速输入B+C(B+C按住)，A时，再按下A的时候B+C的指令还被机器接受着，构成最后的A+C 指令







笔者个人认为Hold法和平时其它出招比较接近，只是多按住一些键，比较容易。

另外当你能量珠不够接MAX 或MAX2 时（取消普通技/特殊技两颗，再发MAX/MAX2 一颗，需要三颗气），或者接MAX/MAX2难度很大时，你可以直接用按B+C 的指令在一些不能正常接超杀的情况下接超杀，其实等于用爆BC 取消原来的硬直，再发一个超杀。

例如：Clark 的跳A，站立C(2Hit),→↓←→↓←B+C，相当简单好用的连续技。

下面再举一个综合应用分段输入和B+C 特性的例子(哈，好像在教书)：

YASHIRO 的远B>超杀，当用远站立B作为牵制技时，用↓→←B来出，一旦击中对手或对手想乱动立刻输入↓→BC即可出超杀，连起来就是↓→(←)B>↓→B+C，相当实用。







限于篇幅，这里是很少的一部分例子，只要掌握总的技巧概念 - 分段输入和BC特性，各位可自己体会KOF的全新精妙之处。

Master_Z. E-mail:master_zou@hotmail.com



文/图：Master_Z

大地初开，光与暗已存在。

光之神巴鲁垛斯与暗之神欧库托姆。
它们是对立、但不可分割的存在。
在不断相争的边缘，
出现了大地与精灵多鲁卡。

精灵向大地吹入生命之气，
最后创造了人类。
在光与暗，以及精灵的加护之下，
人类一直得到繁荣的发展。

但是，人类是幼小、不完全的存在。
为追求自身的利益，使过度大量的开发给大地带来了混沌，
因此也歪曲了诸神的秩序。

光之神希望维持世界秩序，暗之神追求破坏与再生。
然而，精灵的调停也不能阻止两神相争，
巴鲁垛斯最后决定将封印欧库托姆。

但是，光与暗是不可分割的存在。
在将自己半身封印的同时，巴鲁垛斯的躯体散成碎片，
不久，多鲁卡的眷属也开始长眠。

几经星霜……

诸神的沉睡之地，艾尔·菲尔丁，
存在着持续相争的两大势力。

信奉光的巴鲁垛斯教会。
崇拜暗的欧库托姆使徒。

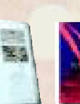
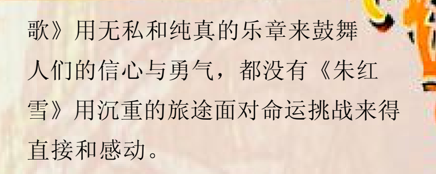


人类尚未迎来独立的生活，
受诸神之名束缚的命运仍继续着。

这就是，发生在卡卡布的彼方，
围绕着人与诸神的物语。

上面的歌词来自Falcom公司的RPG经典名作《英雄传说之

Master Z. E-mail:master_zou@hotmail.com

朱红雪》主题曲—《朱红雪》。提起Falcom公司，国内的玩家绝对不会陌生，因为他的招牌名作《英雄传说》和《永远的伊苏》这两个系列在国内拥有有一大批FANS。而《英雄传说》更是国内玩家心中的RPG经典之作，在它10年的历程中，这个系列的游戏已经问世了5部作品，如被众多玩家所熟识的分别为《龙的传人》、《屠龙战记》、《白发魔女》、《海之槛歌》与本期在下将要介绍的《朱红雪》。



《英雄传说IV-朱红雪》(又译《朱红之泪》本文采用老DOS版的译名《朱红雪》)是整个系列中的经典之作，它与《白发魔女》、《海之槛歌》并称卡卡布三部曲(《朱红雪》与《白发魔女》还曾被移植到PS与SS主机上)。这三部作品中，主要人物互相穿插，使得三个原本独立的世界充满了生命力和活力。而《朱红雪》在其中占有的地位是不可动摇的，它是整个三部曲的起点，也是终点。虽然整个作品都是烘托一个主题：如何证明生命的意义。但无论是《白发魔女》中人们追寻希望与光明的巡礼，还是《海之槛歌》用无私和纯真的乐章来鼓舞人们的信心与勇气，都没有《朱红雪》用沉重的旅途面对命运挑战来得直接和感动。

《朱红雪》的故事发生在一个两神纷争的封印之地，人们在对神明崇敬和恐惧中变得盲目，在面对命运时的被动与无主中变得悲哀，从而迷失了自己，更对生命的真谛失去了信任。而艾文正是这个悲剧中的主角，为了寻找在战乱中失散多年的妹妹艾梅尔，开始了生命中真正的旅途。亲人分离、朋友的背叛、诸神的摆布，艾文始终没有改变自己的信念，在整个过程中，生命的意义在他身上得到了充分的诠释。《朱红雪》是勇于面对命运的人们所流下的汗水；证明生命存在的血液；足以表达人丰富情感的泪滴，更是所有的生命都应该拥有的，象征着种种情感的证据。



还是那句话，一部经典的游戏要有精彩的剧情与动听的音乐。《英雄传说》系列也不例外，它的每一部作品配乐都各具特色。抛去现在的Windows的PLUS复刻版不提，就算是在DOS下的MIDI也是非常动听。玩过《英雄传说》系列的玩家都应该对系列的音乐记忆犹新吧？《英雄传说--卡卡布三部曲》中各赠送

Master_Z. E-mail:master_zou@hotmail.com

了一张原声音乐集，并且与三部作品的风格各自相应。

此次在下为各位准备的《交响史诗—英雄传说IV》就是《英雄传说IV-朱红雪》中附赠的第一特典，本集的《英雄传说交响诗》以悲伤、恢宏为主题，该专辑中收录了10首共74分钟的精选旋律。本张CD是由从事电玩音乐创作数十年的FALCOM“专职”（为什么要打引号呢？各位看下去就知道了），作曲家——寺岛民哉老师所创作的。

寺岛民哉(Tamiya Terashima)牧羊座 A型血 雄本县出生，现居住东京，其音乐创造涉及电影、电视、游戏等多个领域，但还是主要以游戏配乐为主。他虽然不是FALCOM的人，但是可以说他是FALCOM的元老级人物。因为《伊苏》系列与《英雄传说》系列的音乐都是他创作的。他以E orchestra(电子交响乐)见长，经常会把西方传统交响乐与现在的电子音乐相融合，变成自己独有的音乐风格。

在寺岛民哉老师所创作的音乐衬托下，整个游戏得到了升华，使之成为了一种艺术。本张专辑中，最经典的一个乐章就是本游戏的主题曲—《朱红雪》。本曲的前半部分为八音盒独奏，给人一种宁静、安详的感觉。在乐曲过半，音乐中出现了长笛与小提琴，主旋律则由八音盒独奏改为长笛与小提琴协奏，此时各位可以感到在宁静与安详之间，略带有些淡淡的哀思与悲伤……后半段又引入了钢琴等乐器伴奏，这时，悲伤的氛围又略有加强。到了乐曲的高潮部分，乐曲中那种隐藏的哀伤被完全地释放出来。那种可望而不可及的思念与悲伤的感叹，同时你又会感到曲中还有另外一种与那凄凉的哀伤截然不同的风格，可以说是略微有些悲壮。本曲把主人公艾文不向命运低头，与自己残酷的命运作着顽强的抗争那样的感觉完全地表达了出来。

其次《露奈的回忆》、《朱红雪—朋友的微笑》与最终章《希望之路—灯》这几个乐章也是非常不错的。先来说说《露奈的回忆》这个乐章，此乐章带有浓厚的西方宗教音乐色彩。如管风琴等各种宗教专属乐器从头到尾贯穿整首曲子，曲子给人的感觉就是庄严、神圣不可侵犯、带有神的旨意与神对世人的怜悯之心。本曲是巴鲁多斯教会中央教池的背景配乐，另外在艾文众人与依顿等四精灵会面时，和叙述巴鲁多斯与欧库托姆的神之战争时也是采用的本首曲子。

接下来再说说《朱红雪—

朋友的微笑》。简单的说本乐章就是第一乐章《朱红雪》的REMIX版，但是各位可以很明显地感觉到它要表达的意境与第一首明显不同，从音乐的配器方面就可以感觉到，虽然是第一首曲子的REMIX，但是曲子所表现出的是—希望！在寂静的忧思与悲伤之后透出一线希望，从中可以感到一丝莫名的温暖与祥和，在希望之光的照耀下一切都变得美好起来，前途充满了光明。



最后介绍一下最终章—《希望之路—灯》。本章可以说是前一乐章，第9章《朱红雪—朋友的微笑》的延续，并对整首交响诗加以完结。本乐章感觉就像是对之前的总结并交代了整部交响诗的结局一样。本乐章节奏明快且平静、祥和。曲中没有了悲伤的感叹也没有了那凄凉的哀伤，取而代之的是对未来的憧憬与乐观。就像是《朱红雪》序言所说的一样，人们在诸神的摆布之下，迷失了生命存在的本来意义。但人类并不是无能为力的，人类拥有比神更强大的力量，那就是希望！只要有希望一切就都有可能。

总体来说《英雄传说IV-朱红雪》的音乐可以算是游戏配乐中少有的上乘精品，值得各位听完之后反复回味，它不愧为《英雄交响史诗》这个称号！它也是各位OST收藏家们的首选佳品。但它唯一的缺点或者说不足之处就是……曲子太少了！曲子还没有听够就已经结束了。也许这就应了那句老话“好东西再多也嫌少”吧！

《朱红血》是热衷于生命的人们的炫目的汗水，也是证明生命存在的意义。证明生命存在的血液。证明人类并不只是众神的玩具，人类会于自己的命运做顽强的抗争。这就是生命所拥有的，象征着种种热情的最佳力证！

附录：

《交响史诗—英雄传说卡卡布三部曲》共分为3张分别是《交响史诗—英雄传说III白发魔女》、《交响史诗—英雄传说IV朱红血》与《交响史诗—英雄传说V海之槛歌》本次OST鉴赏提供的是《交响史诗—英雄传说IV朱红血》以下是他的乐章介绍：

第一乐章《朱红血》——5：30
第二乐章《似曾相似的村落》_4：25
第三乐章《轻快的脚步》——3：43
第四乐章《制铁的村落》——4：13
第五乐章《风过海洋》——4：22
第六乐章《露奈的回忆》——4：15
第七乐章《寻求真实》——4：15
第八乐章《欧库托姆的请求》——4：30
第九乐章《朱红血—朋友的微笑》——3：49
最终章《希望之路—灯》——5：59

COTOLO E-mail:cotolo@netease.com

PS游戏汉化第五讲

脚本的写入和字库的生成

作者：施珂昱



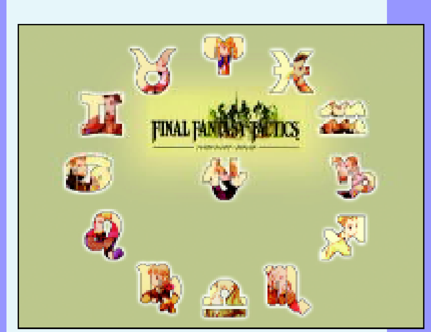
国内最强游戏汉化高手施珂昱手把手教你汉化PS游戏

在整个的游戏汉化过程中，脚本的写入和字库的生成是相当关键的部分，它直接关系到汉化后游戏的稳定性和显示效果。不过相对于字库查找和脚本查找的多样性和复杂性，这一部分的工作要相对固定得多。脚本的写入是脚本提取的一个逆过程，其中主要须完成三方面的工作，首先是对译文进行必要的检测，翻译的过程中难免会有些因疏忽导致的错误和未考虑到的部分（譬如控制符是否正确，译文是否超出限定的长度等等），如果将这些错误带入到ROM中，很容易导致ROM的损坏，而通过手工的方法校对又相当费时费力，因此应该尽量选择使用程序校对的方法，其次是通过之前获得的内码与字库位置的转换公式来进行逆转换，将译文转换为游戏内码写入到游戏ROM中，最后是要在进行内码转换的同时同步建立新的字库，我在以前的教程中提到过字符的内码和字符在字库中的位置是相关联的，因此在前面转换游戏内码的同时事实上也就确定了新字库中字符的排列顺序，在脚本写入程序的最后我们需要把这种次序保存下来，以备之后的字库生成程序来调用。具体的程序请参考配套光盘中Article\Ps游戏汉化第五讲\目录中的《FFT》.ZIP文件，这是一个《《FFT》》的集成汉化工具，我在其中有详细的注释。下面我给大家说说脚本写入中要注意的几个细节问题。

首先是固定字符的问题。在前面我提到新字库的生成是在译文数据写入的同时进行的，当脚本写入程序写入一个字符时先要到已有字库中查询，如果该字符已经存在则









通过其位置计算内码然后写入，如果不存在则在字库尾部添加该字符，然后按新位置计算内码后写入。因此在新字库中的字符必然是在译文中出现过的字符，且其顺序是按照字符在译文中出现的次序来排列的。对于大多数字符来说这并没有什么问题，但对于某些字符如数字、标点符号等，它们可能并不会在译文中出现但会在游戏中显示出来，譬如角色的各种数值、持币数等地方。这些字符的显示是在游戏中动态进行的，无法通过修改脚本数据的方法来修改，对于这些字符必须要存放在与原来字库相同的位置上才能被正常显示，因此在脚本写入之前，通常需建立一个包含这些固定字符的基本字库，以便在脚本生成时调用。

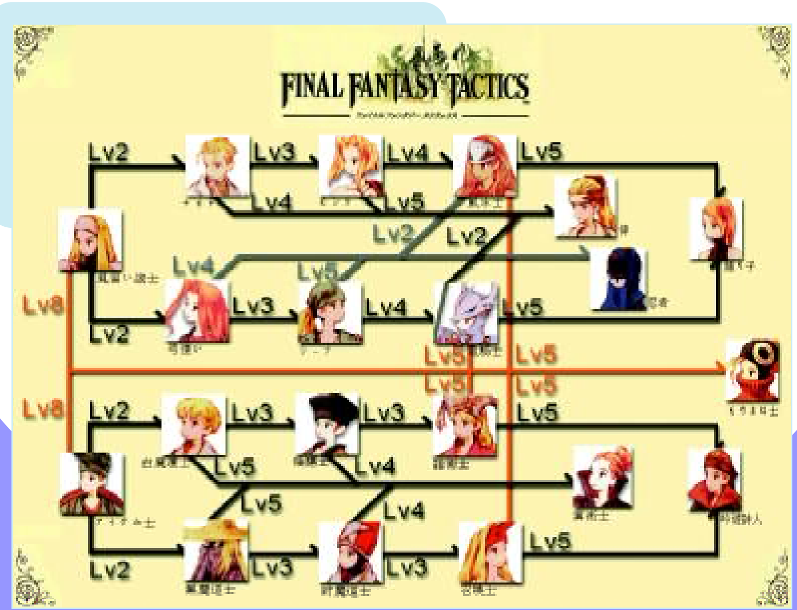




其次是单字节字符的处理问题。我在之前的教程中提到《FFT》中采用的是单字节和双字节混合的内码方式，也就是说在字库靠前的部分字符是用单字节表示，而后面的大多数字符是用双字节表示。为了节约脚本数据所占用的空间，通常游戏的制作者会将出现频率较高的字符放在字库的前部，用单字节来表示。而在脚本写入的过程中生成的字库其字符排列顺序是按字符在脚本中出现的次序排列的，这就可能导致常用字反而排在字库后部导致写入的脚本数据偏大。对于脚本数据集中存放的游戏来说这个问题并不是很大，虽然有部分的对话会超长，但只要控制好整段文本不超长就可以了，而对于漂浮文本的写入，因为长度控制要针对每一句文本进行，经常会出现文本超出原有空间而无法存放的问题，这一方面可以通过精练语言来避免，另一方面要考虑对译文中的字符进行出现频率的统计，将经常出现的字符找出来，放到字库的单字符部分去，以减少译文的存储空间。

还有是写入脚本的尾部处理问题。对于漂浮文本的写入不仅要考虑前面提到的超长问题，由于写入的文本很少会有和之前文本等长的情况，因此还要考虑译文长度小于原文的情况。通常的处理方法有两种，如果游戏脚本中有使用特殊值来表示句子的终止的，我们可以将此控制符写到译文的尾部，来停止文本的显示。如果没有的话，我们可以通过程序在译文的尾部添加空格符使其和原文等长，但要注意的是在某些游戏中，句末添加过多的空格符会导致显示的混乱，这就必须将空格分散地插入句中。





字库的生成相对于脚本的生成就要复杂得多了。生成字库最简单的方法是使用现成的精灵查看和编辑软件如前面教程中提到的Tile Layer Pro（TLP）来绘制，这个方法无需编程，即使是初学者也可以很容易地掌握，但同时也有很大的缺点。首先TLP所支持的字库结构是有限的，只有那些在TLP中可以清晰识别的字库才可以被修改，而这样的字库在PS游戏中却不多见，其次使用TLP生成字库的工作量很大，要完全靠手工绘制上千个字符几乎是不可能的，











虽然也可以通过导入图片的方式简化部分操作，但之前的准备也相当麻烦，因此我通常更愿意选择编写程序的方法。在编写字库生成程序前你必须了解字库在光盘中存放的地点和格式，这方面的知识在教程的第一、二讲中都已经提到，大家可以翻阅以前的杂志或到我的网站上查询。有了前面的知识就可以开始编写字库生成程序了，下面我以PS的BIOS字库的修改为例来具体说说。在本教程的第一讲我就提到PS的BIOS字库是16乘15的1BPP的结构，它和我在第三讲中提到的标准中文字库HZK16的字库结构非常的相似，唯一不同的是HZK16中字符的点阵是16乘16的。因此我们可以借用HZK16的数据来修改PS的BIOS字库，具体的方法是通过要写入的汉字的内码获得其点阵数据在HZK16文件中的地址（具体算法请看本教程第三讲），根据此地址从HZK16中读入数据，然后根据要修改的字符在BIOS字库中的编号计算出它的位置（16乘15点阵的1BPP字符所使用的存储空间为（16*15）/8＝30个字节，那么第n个字符的地址是 字库起始地址＋n*30），然后将从HZK16中读出的数据写入其中就可以了。当然在实际的汉化过程中是很少会正好有合适的字库可以借用的，因此我们考虑将Windows中安装的TrueType字体转换为我们需要的点阵字体。转换的原理是这样的，首先在窗体创建一个图片控件，将它的背景色设为黑色，前景色设为白色，它的刻度模式（ScaleMode）设为3（像素模式）。然后修改它的字体属性使其显示的字体大小与原游戏的字体的大小相同，通常11乘11的设为小五号字体、16乘16的设为小四号字体。然后用print方法在其中显示要写入的字符，最后我们可以通过point方法来读取图片控件中某个点的颜色值来判断该点是否被画到，再根据原来字库的存储方式写入到文件中。具体的程序请看配套光盘中Article\Ps游戏汉化第五讲\目录中的FONTEDIT.ZIP文件中的源程序。其中“写入1”对应了第一种字库修改方法，“写入2”对应的是后一种方法。

《FFT》的字库是一个比较特殊的情况，在前面的教程提到过《FFT》的字库是10乘13的4色（2BPP）的，其中包含了阴影部分，实际的字符的大小只有9乘12，这样的字体很难找到现成的字库可以借用，而用前面提到的第二种方法又只能生成长宽相同的正方形字体。要生成这样的字库有两种方法，一个方法我们可以用先前面的方法获得12乘12的字体，然后通过程序将其中纵向的某些象素行进行合并，从而获得所需要的字体，但根据选择合并行的规则不同和合并的方式不同，产生的质量也有很大的不同。另外一个方法就比较简单了，其实Windows本身就提供了字体的缩放和旋转功能，我们所要做的就是通过调用系统的API函数来实现它。调用的方法比较烦琐，我就不在这里列举了，有兴趣的朋友请查阅与本期教程配套的“《FFT》集成汉化工具”中的字库处理部分。不过说实话，使用前面两种方法所获得的字体，我依然不是非常的满意，因此在没有找到标准的字库前，如果要想获得更好的文字显示效果，编写程序进行手工修正似乎是不可避免的了。

关于脚本的写入和字库的生成我就讲到这里了，大家可能会觉得我这次具体的细节上说得太少，其实是因为我发现要将程序中几句话就解决的问题用通常的语言来描述出来反而比较麻烦，所以我把很多我想说的都放到源程序中了，懂编程的读者一定要看看，不懂的建议先找本简单的入门书学习学习，掌握一种编程语言对汉化是非常重要的。下一讲我将讲解PS光盘的修改方法，这样就可以看到真正的汉化效果了。现在先放一张图给大家解解馋。



动手自制GBA SP的USB充电器



作者：电子DIY工作小组



GBA SP入手，发现重大问题

GBA SP于2月14日火热上市。有了新东西，俺当然不能落后，一台GBA SP很快就入手了。试用的感觉很不错，但很快发现一个重大问题。由于现在的GBA SP并不在中国销售，现在所能购买到的版本的电源适配器都是110V的，因此这个电源适配器并不能直接插到市电插座上。而GBA SP不能使用外部的电池，而是使用内置的充电电池。如果不想办法解决充电问题，将无法使用。





想到了三种解决问题的方法

仔细想想，这个问题并不算很复杂。很快想到了三种解决办法。

方法之一：另加一个220V转110V的变压器。

这种方法并不新鲜，以前很多国外的电器都是用这种方法在国内使用起来的。这种变压器在电子市场上也很容易购买到。不过背上一台笨重的变压器，实在不是大家所希望的。因此首先将这种方法排除掉。

方法之二：改造电源适配器内部电路。

GBA SP的电源适配器从其外形来看，肯定采用了开关电源。因此可以通过电路改造，使之能适应220V电源。这种方法应该是最好的，可以不改变整套系统的便携性和美观性而达到能够使用220V的目的。不过这种改动对一般用户来说，可能存在一定难度。

本来准备拆开来改一改的，结果让电源适配器上的那两个古怪的螺丝给难住了。只好等找到合适的螺丝刀，再来动手了。所以这套方案也只能暂缓了。

方法之三：为GBA SP提供另外的电源。

既然GBA SP的电源适配器不能使用，自然想到的就是用另外的电源为GBA SP供电。从GBA SP的电源适配器上可以看到，它的输出是：DC 5.2V；320mA。一种方法是可以找一个6V的普通电源加上5V稳压电路来实现，另一种方法是直接从USB接口获得，USB接口可输出DC 5V；500mA，用在这里非常合适。利用USB接口给GBA SP充电的方法看起来比较简单一些，这次改造就采用了这种方案，即通过USB连线让计算机的USB接口提供电源给GBA SP用来充电。但是很快又发现，GBA SP的电源插头采用了一种很特别的接插件。市面上看来是不可能找到的了。所以最后决定的方法是动剪刀，把原来的电源适配器的线剪开，仍利用原配的插头。

下面是按方法三进行的改造的过程。

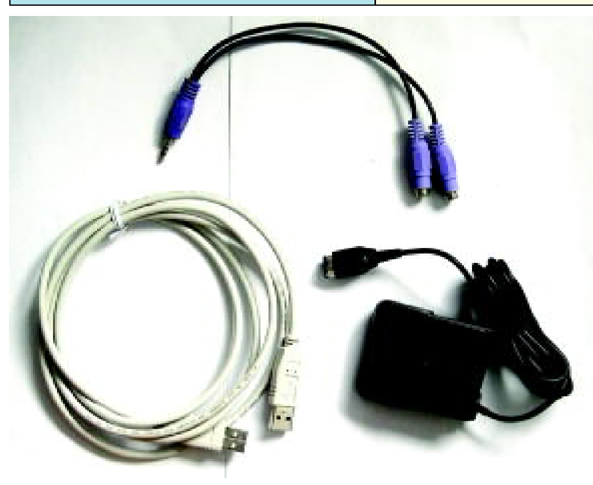


动手改造

首先当然是准备材料。

材料如下：

材料	数量
GBA SP的电源适配器	x1
USB电缆	x1
一转二的音频转接线	x1
热缩管	若干





用到的工具：

斜口钳或剪刀、电烙铁、焊锡丝、松香。

然后可以动手了。

1.把一转二的音频线从中间剪开。手头这根线是立体声的，所以线剥皮后可以看到红蓝两根线和屏蔽层，这里把红线作为5V，屏蔽层作为地，蓝色则不用。这根线从中间剪开后变成三根，一根插头，两根插孔。插头要连接GBA SP的插头，两个插孔分别连接USB连线和GBA SP电源适配器。这样GBA SP的插头既可以与USB连线相连，也可以与GBA SP适配器相连。也就是说既可以通过计算机的USB口对GBA SP充电，将来也可以通过改造后的电源适配器来充电。



2.把GBA SP的电源适配器的引线剪开，剪开的位置离插头十几厘米处即可。剥开皮后可以看到一根红色线和屏蔽层，红色线为5V，屏蔽层为地。分开后变成了两部分，电源适配器是一部分，插头是一部分。





3.现在要把音频线的插头部分与GBA SP电源适配器的插头部分连接到一起。从插头部分引出了两根线，我们只要用到一根即可，但对于没有用到的另外一根也要处理一下，这根线内部的两根线和屏蔽层处理成照片中的样子，以防止相互短路，然后用热缩管包起来。

另外一根需要与GBA SP电源适配器的插头线连接到一起，具体过程是：红线和红线焊接到一起，焊接之前要先把一小段细热缩管套在红线上，一小段粗热缩管套在适配器的插头线上。

两根红线焊接好后，把热缩管移到焊点的位置，对热缩管略微加热，使其收缩，包住焊点。然后再把两根线的屏蔽层焊接到一起，焊接完成后，同样把粗热缩管移过来，然后加热，把裸露的地方包起来即可。这根线称为GBA SP插头线。







4.然后是USB连线与音频线的插孔部分的连接。通常计算机的USB插孔都在机箱的后面，考虑到这一点，USB连线



应该截取的长一些，七、八十厘米或者一米都行，可根据具体情况来决定。USB连线剥皮后可以看到有四根线和一根屏蔽层，其中红线是5V，黑线是地，其余两根是数据线，这里不用。屏蔽层也一并接地。焊接方法和前面相同。这根线称为USB连接线。

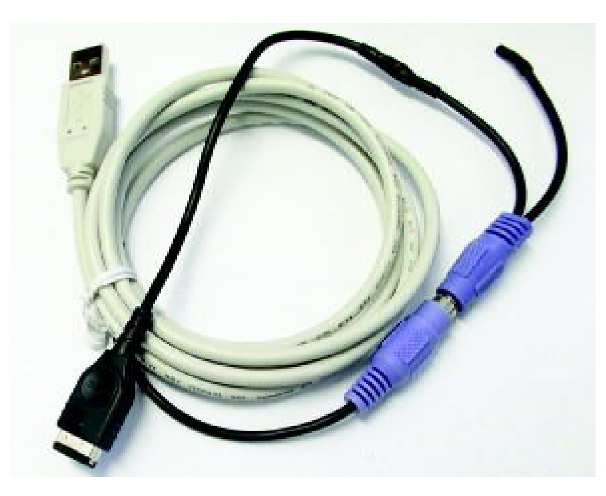
5.之后还要把电源适配器也接上音频线的插孔部分。方法和3相同，这里就不再罗嗦了。





使用

现在我们要测试一下USB的充电效果。首先要把USB连接线和GBA SP插头线连接到一起，这一步一定要首先完成，因为我们使用的是普通音频插头、插座，如果带电插拔这个插头的话，可能造成短路。



然后把USB连接线的USB一头插到计算机的USB接口上。然后把GBA SP插头线的插头插到GBA SP上。这时会看到，GBA SP的红色充电指示灯会点亮，因为现在电池处于充电状态。当充电完毕后，红色充电指示灯会熄灭。



当你把GBA SP插头线和电源适配器连接到一起时，仍可恢复原来的功能。





模拟器	TAITO	ACT
MAME	二人	1993年
	地下城魔法 / 光明使者	

街机史上最强的动作过关游戏—光明使者

文 / 图：小青年

系统篇

此游戏系统十分简洁，操作很容易掌握，一共两颗按键：A攻击，B跳跃。AB同时按为必杀技，要消耗一个爆弹。A键按住为蓄力，此时角色全身闪光，放开A键即使出特殊技，如果待角色变成金色，则可使出加强的特殊技。游戏中的机关十分丰富，有毒气，落雷，落石，落矛，飞箭等，所以对玩家的反应能力是一种考验。游戏中的地形对游戏的进程会产生很大的影响，冰地上走动会十分艰难，毒水可以解变身毒气等。游戏中，角色随着分数的提升会获得LEVEL UP，这时角色的体力槽将会变长，同时有大量体力回复，攻击力和防御力都会提高，蓄力的时间也会缩短，尽快地提升等级可以使游戏过程变得轻松许多，当然也要为获取更多的分数而加倍努力。游戏最吸引人的系统就是武器系统了，每个人的武器都是固定的，比如剑士用剑，武士要拳，妖精挎弓，法师执杖。角色只能使用特定武器。而每个角色的武器一共有六种，一种就是普通武器，即游戏开始时的装备，这种武器在一定的几率下会使出会心一击。然后就是三种属性（冰雷火）的武器，攻击敌人有不同的效果。还有就是霸之器和光之器。霸之器可以说是普通的武器的加强版，攻击力是普通武器的两倍，会心一击的出现几率也大大提高。光之器是圣属性的，威力和普通的属性武器一样，只是效果不同。当然魔法师是个例外，他的魔法是用特殊技使出的，每种杖都有各自不同的魔法。当角色捡起的武器和手上的武器相同时，就会得到一定分数的奖励，普通的武器最贵，价值20万，然后两种封印武器价值9万，最低的就是属性武器，7万。在游戏途中安排好武器的拾取顺序是取得高分的关键。



剑士：父亲为王国剑技最强的骑士团长，但目前行踪不明，继承了父亲一手超级剑术。

评价：是可以取得最高分的角色，必杀技《凤凰剑》近身杀伤力巨大，但对玩家的时机掌握要求非常高。超必杀《光华连斩剑》持续力最长，并可控制方向，是所有角色中实用性最高的。



战士：来自东洋的格斗达人，为了修行而周游列国，近身拳速快。

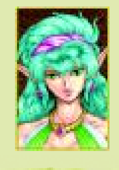
评价：技术非常全面，是最容易使用的角色，攻速快让敌人很难有反击的机会，投技也是全部分角色中最强的。超必杀《气焰斩》释放速度快，攻击范围囊括自身前后。超必杀《剑气爆弹》攻击范围广，威力也不错，可惜时间太短了。值得一提的是战士的突进技《狮吼拳》，判定强、延续时间长，范围也广，实用价值非常高！

魔术士：背负消灭邪神使命的高端魔法使，可使用各类大范围元素魔法。

评价：清敌能力最好的角色，普通杖攻击可以把敌人无限连到死，普通攻击力低和血少是其缺点。超必杀的种类最多，装备不同的武器可使用不同的大范围元素魔法，威力非常大。超必杀技《圣灵咏唱》范围非常广，持续时间也不错。

弓箭手：由于精灵一族的村庄被魔物袭击，而踏上了打败魔神的道路，远距离攻击最强的角色。

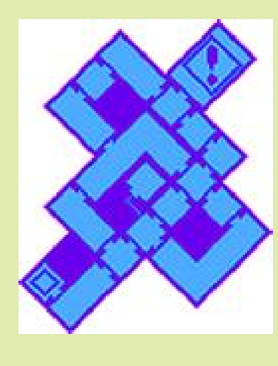
评价：近身攻击比较中肯，虽然攻速不快，但由于距离不小所以也不容易被反击，但武器加强对普通攻击没有影响。必杀技《蓄力光箭》距离最远，且连射的使用价值高，不过对准确率要求高。超必杀技《天舞旋风》攻击范围也非常大，持续时间不错，不过攻击频率比较低



流程篇

[STAGE 1]

我正在城市里的冒险者之宿白鹿亭休息，与我同在的还有东洋武士格林，妖精西斯提和魔法师沃尔德，在角落里还坐着一个神秘男子。桌上的丰盛的午餐令我们这些饥肠辘辘的冒险者们大咽口水……正当我们要开动的时候，一个不知好歹的家伙门都没敲地就闯了进来，大叫："不好了～！出大事了～！妖怪来啦，公主殿下被它抓走了～！谁能救救她。"我们商量谁去冒这个险，结果抓阄我不幸中标……这时，两个狼人破门而入，那四个家伙溜的比兔子还快，只能我一个人应战了。杀死了两个狼人后，砍开屋里的两个箱子，得了一个银酒杯和马桶盖……将就着当盾牌用吧。两个木桶里藏着一些吃的，当然也搜刮了。刚想出门，又一个不知好歹的狼人又跳了下来，有了马桶盖哪里还怕这些小鬼阿，轻松宰掉。



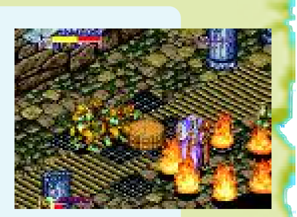
一出门，一个庞然大物出现在我眼前，公主就在他手上，不过那公主的确长的不是一般的漂亮阿……公主的尖叫声把我从无限的遐想中拖了出来，站在那个怪物旁边的一个秃顶老头说话了："叫吧，公主阿。你将成为魔神复活的祭品。"我老爸可是这个王国首屈一指的剑士阿，他现在生死未卜，就由我来替他战斗吧！那老头的确够嚣张，居然说："你这种杂鱼就靠边站，今天我就先放过你吧。"说完就和那怪物挟着公主飞走了。气死我了，非把你找到给剁成八块不可。再说了，那个公主漂亮阿……救回来说不定会以身相许，哈哈哈。好，我的冒险开始了。消灭了怪物，走到屋后，砍烂花盆，借着残留的石墩和一堵矮墙，跳到了屋顶上。果然有两个宝箱，搜刮了里面的珠宝后，没想到我迅速地 LEVEL UP 了，体力也增强了一些，不再是开始时那么短了。而且感到发必杀技所需的蓄力时间也短了一些。拿着那块好大好大的盾牌（后来才知道这是块传说中的圣盾，究极盾牌，能够防守 5 次）。跳下屋顶，朝城门走去，两个负责看守的狼人又迎了上来，砍翻他们门就开了，出城前往左一看，发现那条胡同里有个黑影，去看看，发现原来是刚才躲在里面避难的一个胖商人。我跟他说外面我已经摆平了，放心好了。他丢下了 4000 块钱和一串葡萄就急忙跑了，我当然心安理得地收下喽。出城门前又过了一会儿，一些幽灵出现了，逼迫我快些上路，这些幽灵的经验值倒也挺多的，砍的大概离最后期限还有 3 秒的时候，我出了城。



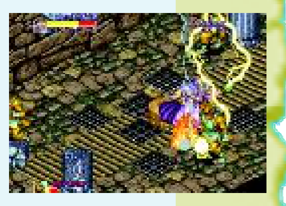




出了城门，一个士兵叫住了我："请救救公主吧，我们实在无能为力阿，求求你了。"说着就给了我些钱，给我当盘缠。我当然笑纳喽，反正心情好，顺便把敌人给灭了。等一切安静了之后，我发现有了岔路，据士兵说左边的一条是通往大瀑布的，路上应该比较安全的，另一条是通往迷之森林的，据说进去的人没一个出得来……不过老爸说过越危险的地方对锻炼自己越有好处，钱也多，听老爸的没错。在进入迷之森林之前，再杀几个幽灵玩玩，等时间差不多了，我就出发。进入了森林，出来的都是些没见过的怪物，听白鹿亭的沃尔德说特别小心那个花妖，若被他的花粉沾到，就会中毒的。首先解决了三个花妖，看到有两个宝箱，谁知那是食人宝箱，见我一靠近，就扑了上来，还好我反射性地挥了一剑，奇迹般地把食人宝箱打了回去挂了。正当我犹豫着该选哪条路时，由于我砍掉了一个女神像，大地颤动了……我想，一定是什么地方的机关打开了，出现了一条隐藏通道，果然在周围搜索了一圈之后，发现在右上面的草丛中是可以走进去的，上了山发现一间密室，有 N 多宝箱。用未完成（蓄了一半）的必杀技砍掉地上蠕动的史莱姆动









物，途中发现有两个是无论如何都砍不掉的，我不得不用出我的超杀连续剑，轻松砍掉了金属史莱姆，每个有一万得分，而且还有可能掉出四万分的红宝石，真是值钱阿。当我捡起那把看似普通，实则就是普通的剑时，我震惊了，整整20万！凭这二十万，我又升了一级，然后，我又在三把花里胡哨的剑中选取了一把绿色的雷剑。当我下山之后，在夹杂着电击的斩杀中，敌人瞬间化为了灰烬。我这时选择了右边看似出口的路。谁知刚出去，就从一个坡上滚落很多大石，我等着落石间歇，迅速上了坡开了开关后，铁门打开了，继续前进。右边的开关开门后，杀几个幽灵再走不迟，选择左上的石墩或门边都是不错的位置。下一个房间，还是杂兵，而且很弱，速战速决，争取时间破坏石柱后迅速取得王家盾（可以防御四回），在门边杀幽灵后进门。几个悠闲的杂兵在火堆旁烤火，快速解决后，把一个木箱投到火堆上，可以得到一个鸡腿。踩下那个机关，右侧的铁门打开，原来那位胖商人老兄又被妖怪抓住关了起来，这次他可得好好谢谢我了，果然，他给了我一个四万的红宝石。拉下开关，出口的门打开了，进去后，地上的地板是会移动的，先往后走，顺着地板的移动，靠着惯性，再向前一跳，就跳过了地上的刺，打开宝箱，得到了第二把雷剑，这样就又多了七万分。小心避过恶魔的矛，跳出刺圈，趁门口的活动刺缩进去的时候跳进门。这样接下来就是我的第一次BOSS战了。

来到了一个山洞，四周空旷，空气中弥漫着血腥味。一种莫名的恐惧感油然而生。蓄力走近后，一条巨大无比的蟒蛇在地上游着，等蓄力满后对准它的头就是一下。然后站在原地砍，可以砍到几刀。等它从原地游开后跟着我，当蓄力完成后，转身发招，燃烧的火鸟对大蛇造成了很大的伤害，就这样几次，它终于发怒了。昂起了它那硕大的头，张开血盆大口朝我袭来，还好它作的是直线攻击，只要往它攻击方向的垂直方向跳就可以避开了。然后抓住它的破绽，用蓄力必杀技攻击，只要4到5次就可以解决它了。大蛇将死之时，通体闪光，最后化作无数蓝宝石。不仅如此还留下了一个爆弹，那可是放超杀的必需品阿。走之前当然不会忘了地上的两堆残骸，两位前辈的尸骨里居然还藏着两颗珍珠，难道是得道高僧的舍利子？砍了几只蛤蟆之后继续上路。三个铁甲兵走了过来，这些铁甲异常难对付（也可以说是本作用剑士最难对付的敌人），再加上三个一起夹击，一不小心就挂了。所以我采取迂回的战术，首先跳到高地上，等他们跳上来，在落地的一瞬间就猛砍，各个击破。杀光之后，又一次发生了地震，不过这次没有隐藏房间，而是通往BOSS的路打开了。高台上面的冰剑虽然看起来不错，不过我觉得还是雷剑用的顺手（为了后面的雷剑的7万分，这把冰剑当然不能拣喽）。



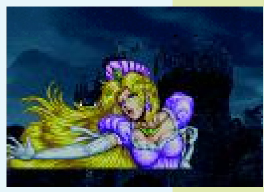




地图换到了另一个版面，上面明确地显示着BOSS的位置，把木箱放到火堆上，得到两个火把，都捡起朝右边的角落里投去，然后再走过去就安全了，清光所有能拿的东西后，等一会。

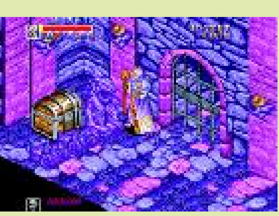


当时间差不多的时候一些史莱姆就会掉下来，中间夹杂着金属史莱姆，用超杀干掉一万分，运气好的话还有红宝石，看时间差不多就走人。来到一条狭长的通道地图显示有三道门，干掉飞过来的蝙蝠，破坏眼前的两根石柱，进入。中间的浮石等两块相接的时候前进。要快速通过，否则等恶魔下来就不好办了。接下来，有一个宝箱在刺地中，先不去管它。干掉敌人后，小心地砍掉龙像，破坏后会有毒气。那个地刺，当外面一层缩进去的时候，先走上去再掌握好时间，当里面一层快缩进去而外面的快出来了的时候向里面跳并攻击，这样刚好打破宝箱，并站到没有刺的地方。拿东西的时候要小心如果没有绝对的把握，不要轻易地拣东西，这个不冷静的举动很可能会损失7万分，宁可不要那块羊头盾了吧。接下来就是例行公事，拖时间等金属史莱姆了。反正也快到BOSS了，还留着爆弹干什么，都留给金属史莱姆吧。等爆弹放光之后，就走吧。一群蝙蝠扑面而来，砍杀之后，发现这里放着两把剑，雷剑当然是收下喽，不过那把本作价值最高的普通铁剑就不好办了，拿着雷剑去拿这把剑，它就变的一文不值了。经过激烈的思想斗争，我决定舍生取义。自杀有两个选择，一个是一开中间的石块，走到门边的电眼，让落雷击毙；一个是到右边的机关上，让落下来的长矛叉死。为了以后的安全起见，

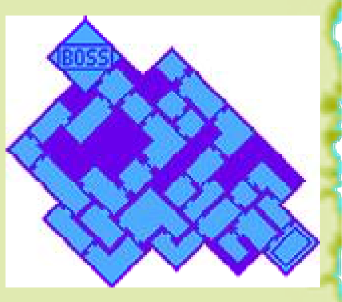

我决定被矛叉死……死后，我又被天使送了下来，拿了铁剑，再拿回雷剑，继续前进。来到一个岩浆四溢的房间，中间的机关正好当落脚点，快速踩过，安全到达彼岸，不过不要因为环境危险而忘了四周的石柱，上面左边的一个就不用光顾了，里面是毒气。出门后又回到了那个狭长的房间，那群烦人的蝙蝠又扑了过来，砍光之后，要跳过活动地刺，方法很简单，就是趁一个缩进去的时候走上前，再向前跳就可以了来到狭长之间的最上方，破坏地上的骷髅可以得到一块奶酪。毁坏石柱打开门，我离BOSS越来越近了。

三龙像之间，处处都是机关，处处都是陷阱，要格外小心。中间的龙像破坏后，左边的铁门打开了，不过要小心，龙像内含毒气。上面的两个是落雷，不过没什么危险，不要太近就可以了，地上的骷髅在打蝙蝠的时候千万不要打到，里面是冰气。右上的机关打开了通向BOSS房间的门。不过先到左边的房间去转一圈吧。消灭了房间里的野猪后，不要漏过左边石壁下的宝箱，高台上的铁盾自然为迎战BOSS平添了一份安全。出门后消灭了蝙蝠就向下一间进发。一条绿色的龙叫嚣着，不过叫嚣声马上湮没在我的斩杀声中了。和他作战千万不能近身，先站在原地挥剑，当他进入攻击范围后就基本完了。收拾了边上的一些杂兵和一些果品后就可以走进那扇充满着邪气的门了。



终于找到BOSS暗黑骑士了。身着重盔甲，充满着霸气和邪气，给人一种强烈的压迫感。他开口了，一个低沉的声音："妨碍魔神复活的人，无论是谁都不能饶恕。"这个架式，这个声音……觉得有令人怀念的感觉。说话间战斗就开始了，两个铁甲借着暗黑骑士的威势，压了上来，三个铁甲系的战士自然不好对付，所以一开始一定要解决掉两个铁甲，所以开始的站位很关键，一定要站在暗黑骑士的右边，距离大概刚好剑尖能够砍到他。当两个铁甲走到和暗黑骑士同一直线的时候，开始攻击，如果开始的站位和攻击时间正确的话，敌人是没有反击的机会的。一轮攻击之后，三个敌人都倒下了，暗黑骑士的巨剑也被我打落在地，另外两个也直接死亡。这时赶快蓄力，当暗黑骑士站起来空手朝我走来的时候，便迎上去发出得意的必杀技，火鸟透过厚重的盔甲肆意地灼烧着暗黑骑士的本体，所以他损失的体力很多。当他再次站起来的时候，那把巨剑又飞回到他手上，小心不要被飞回的巨剑刮到。当他没有拿稳剑时，上去就是一刀，他的剑又震落在地。赶快转身走人，他会跟着过来，转身再是一刀，这次很有可能就会对他造成伤害了，挥剑后攻击键不要放，立刻蓄力，这时我已经是LEVEL 5的战士了，蓄力自然比以前快了很多，不断的移动中等蓄力一满，转身发招，暗黑骑士应声倒地。如此几个回合，他很快便没有体力了。当然在这途中，我顺便砍掉了四周的石柱，里面说不定有5万的皇冠呢。在给了他最后一击之后，巨剑不再回到他手上，他呻吟着走向中央："呜呜～我……怎么……会在这里……" "果然，这个声音……难道……难道是……父亲……"这时四个宝箱从天而降，跟着一起下来的还有那个该死的秃顶魔法师。"你们只不过是些普通人，水精灵的魔力已被夺走了。"说完这些他就施展了空间转移魔法，把暗黑骑士带走了

[STAGE 2]



按照维农说的路线，我来到了水精灵之神殿，这里原来是冒险者的休息的地方，现在已经落入魔物之手了。虽然风景依然迤逦，但那几只丑陋的怪物成了蛋糕上的苍蝇。左右的两个华贵宝箱明显是怪物。小心地干掉左边的宝箱后，坐在神殿入口的几只狼人就扑了过来。杀死后不要漏下上面门前的石柱，稍休息片刻，就有些金属史莱姆下来，杀死后就走入右边的水沟，来到下一间。蝙蝠自然不在话下，沿着水道走到宝箱后，打开后下面的机关露出，门就可以开了。阴暗潮湿的环境果然适合癞蛤蟆生存，整整一窝，要小心应付，特别要小心水母的攻击，范围很大，最好的办法就是以静制动，站在原地攻击就可以了。幸好这

是间储藏室，里面摆着很多食物，稍作修整，便再次上路。又是一窝蛤蟆，消灭完所有的敌人后，最上面右边的墙上有一根蜡烛，攻击它会有黑烟冒出，在攻击八次后，一只蛤蟆从天而降，走开为妙。一阵毒雾过后，蛤蟆居然变成了以前有过一面之缘的胖商人，他一把鼻涕一把泪的感谢我救了他，为了感谢我，他愿意跟随我冒险。我想想他对这里比较熟，就答应了，谁知他满地扔钱，那我当然是尽入囊中喽。把中间的木箱移开后，铁门就打开了。

终于告别了阴暗潮湿的环境，来到了神殿内部。在祭坛前和水精灵对话，她的灵力被维农夺走了，让我帮助她，说话间，两条巨蜥就来找麻烦了，当然在女生面前不能掉面子，故作轻松地以幽雅的姿态解决了巨蜥，之后打破两个石柱，如果你的心够诚，那或许会在石柱中打出皇冠哦。分支路线我选择走上面的一条。来到下一间后，站在原地等商人扔完钱，搜刮一阵后，砍掉中间的桌子，上面的烛台便可入手，这时蓄力满便可使用波动剑。选择下面的路线，一个满是陷阱的房间等着我，尽量在边缘活动，收拾了两个鸟人和妖精后逐个破坏周围的石像，踩亮最左边的机关后门就开了。进屋便受到了食人宝箱和两头巨蜥的前后夹击，先转身干掉宝箱后在慢慢收拾巨蜥，之后还有两条更强的红色巨蜥。





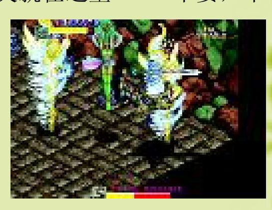




干掉后稍等，等收拾完金属史莱姆后马上走人。下一间也没有上面悬念，最下面的石坛破坏开门，沿水道收拾完后出门。

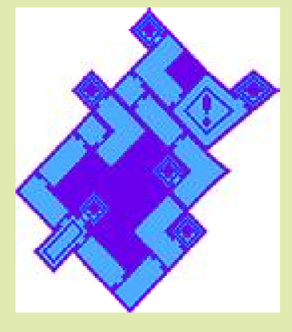
火蛇之间，两个小喽罗收拾掉之后，用蓄力技攻击火蛇头部，三次之后逃开一下，避开它喷射的火焰，再回去补一下，火蛇就完了。如果前面的那个蜡烛能保存到这里的话，那更简单，续满后站在右边第二根柱子的位置攻击就可以了。之后来到火蛇后面的那个冰之密室。里面的地面是冰，走路的时候要当心，先干掉两个野猪后安心搜刮，水精灵说这个神殿里的怪物的弱点是冰属性的武器，就给了我一把，盛情难却，只好收下了。出来之后进左边的那扇门。干掉巨蜥等怪物后照例杀完金属史莱姆走人。来到储藏室，躲在石柱后面干掉巨蜥后一样有金属史莱姆。来到地下室，往下走，进门进入冰之秘道，由于身处险境，四周都是毒水和食人宝箱，要采取各个击破的方法，中途还会有敌人增援，要在第一时间干掉冰狼，之后就安全了。后面的房间一进门就上来两只冰狼，稍稍后退干掉后破坏右边的石柱，来时的门又开了，有钱能使鬼推磨，虽然危险但还是要回去一趟。按照老套路再来一遍。是继续往冰之秘道深处走呢，还是直接去BOSS处呢。爱财如命的我当然是选择了再向虎山行喽。经过刚才两只冰狼的房间走出了冰之秘道，先破坏两尊石像，再打开宝箱，之后走上楼梯，到右边避开落下的长矛拉下开关，门就开了。炎之剑的取舍是个人爱好，无所谓的。继续前进，水母的进攻还是要防一下的，收拾巨蜥后破坏几个石柱就可解开宝箱的封印，杀完金属史莱姆后前进。进屋后先不要打开宝箱，先毁掉第一排石狮再打开宝箱，这样就可减小危险了，当然要当心落下来的长矛，在例行公事的巨蜥和金属史莱姆之后，来到了BOSS前最后一个房间，这时几时这么多巨蜥也不能阻挡我救出公主的道路了。这时胖商人也和我说再见了，临走还送了我最后一份大礼，一只宝箱，里面有两顶皇冠和一个究极盾。饱餐一顿后，调整一下心情，来到了BOSS的房间。

浓浓的雾使我感到了邪恶的鼓动，维农挟着水精灵站在中间的魔法阵中，“水精灵就在这里” “不要，不要过来，我没事。” “不要慌，很快你就会看到另一个姿态的水精灵的，哈哈哈哈。”一道闪电下来，若隐若现地出现了一个大蜘蛛，



“请不要杀我……”难道可恶的老头把水精灵变成这种妖怪了？“可恶，维农！”我一定要把水精灵解救出来，站在魔法阵中央，一下一下地攻击，这样蜘蛛皇后就不会逃脱，在砍至半血时，她会散出一圈小蜘蛛，杀光小蜘蛛后再找机会用这种攻击方法即可战胜蜘蛛皇后。战胜后水精灵变回了原形，“谢谢你，对不起，我的力量被邪恶利用了。向北，去北面的废墟吧，维农朝那边去了，请阻止他！使世界回复光明吧！”“别担心，我们会努力的。”

[STAGE 3]



得知了公主被囚禁在北之废墟之后，我来到了荒芜的北之废墟。北之废墟巴雷诺亚是人们畏惧而不敢接近的恶灵都市。在一片断壁残垣中，出来迎接我的不是可爱的妖精，也不是有头有脸的大人物，居然是两只看门狗刻尔贝罗斯和三个面目狰狞的骷髅，秒杀了狗和骷髅，见一旁的老伯气宇不凡，过去搭讪，他好像知情人一样，要我救出公主，肯定有来头……发现在杀死两个骷髅的时候，右边的一扇铁门已悄然打开了，难道这就是通往营救公主的道路？还是维农那个臭老头的圈套？不得而知，毁坏了左边的女神像之后，墙壁的一块凹陷了下去，出现了一条通路，而在最上方的墙壁上，又发现了一个机关，按下，又出现了一条通路……第一次出现有三条路选择的情况，两条还是隐藏的……一下狠心，选择了敌人最先提供给我的路，根据以往的经验，最危险的道路获得的钱也最多。

一进右边的铁门，在里面休息的狼人们和骷髅们就上来热情地迎接我了，在感动之余，我发现在他们身后有两个石沙漏，上面放着一个箱子，左上方也堆着四个箱子，难道……这后面藏着他们的私房钱？收拾了这群守财奴之后，发现还有一个外表华丽的宝箱，明显是个陷阱，小心地走过去，干掉了可恶的假宝箱后，开始了本游戏最伟大的工程。捡起左边的木箱，借着一截断柱，跳上了石沙漏，小心翼翼地把木箱放在另一个原本已经在的木箱上，注意留出给自己落脚的地方。把左边的木箱都用完，建成了本游戏最宏伟的违章建筑后，跳上去发现了好多好多东西……眼花缭乱、口水直流，打开所有宝箱，取得四个爆弹，又拿了一个和手上一样的武器，7万入手。在兴奋之余，发现了一个前所未见的武器，样子怪怪的，拿着应该没什么副作用吧……搜刮完东西后，所剩的时间也不多了，闪人。当然在走之前，不要忘了下面的两个石沙漏，里面还是有些料的，在破坏的时候，发现比原来省力了许多，难道这武器就是传说中威力比一般武器大的霸之器？







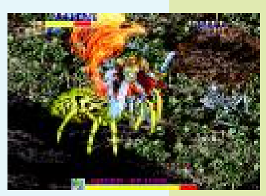
怀里揣着沉甸甸的钱袋，来到了下一间房间。四只丧心病狂手持利矛的狼人朝我扑来，躲开他们的飞矛和滑腿后，干掉他们。踏下中间的机关，门就开了。上面的两个女神像都是产生随机分的，如果会出现皇冠，那可就赚大了。享受了木桶里的大餐之后，精神饱满地踏上了征途。

来到了一间很多石柱的地方，解决两个傻傻的狼人，打完石柱，石柱里的东西可真不错阿，皇冠、红宝石真是看的眼睛都花了……最上面的女神像破坏后，下面的通路出现了，走到下面，跟神秘老伯废话了一通，继续上路。出了门，来到了一个有阶梯的地方，干掉两个拿着羊头盾的野猪，敌人阴险阿，那个盾牌是伪装的，其实是一种吐黏液的妖怪！站在盾前，不停地攻击，当那种伪盾妖怪张口攻击的时候，就是它们的死期。在路上应该注意一下那些蹦来蹦去的史莱姆（液体妖怪）。在一片斩杀声后，世界清净了……

走上了楼梯，看到有一个机关，想都没想，按了下去，敌人这次真是仁慈，没设什么陷阱，也没安排什么守卫，带着放松的心情打掉上面的龙像，一阵毒气扑面而来，幸好我是个身经百战的战士，这些小陷阱真是不值一提阿，旁边的女神像也顺手带掉了，是个随机分数。下面的龙像打掉之后（注意避开落石），一个机关展现在眼前，本以为是什么隐秘的通道或什么隐藏的宝物，哪里知道是敌人的心理战，是个机关，按下机关话，石壁会重新合上，伤血是在所难免的了。接着来到了封印之间一，魔法石被施了魔力的植物封住了，在接近封印台的石柱的时候，突然出现了三个骷髅，小心他们的第一下攻击，干掉他们，攻击封印石上面的藤条，完全解除封印之后，魔力恢复了，边上的石柱有几个是随机的，要当心毒气。

终于解开了一个封印，出了门发现是一个满是石柱的房间，中间有个机关，塌下，忽然大地振动了起来……难道有什么秘道？结果发现原来这是一个升降之间。破坏八个石柱的时候千万要小心，里面全是冰气。下了电梯，进了一间充满了危机的房间。幽灵在飞舞，恶魔在叫嚣，骷髅在狂笑，令人毛骨悚然。好汉不吃眼前亏，以最快速度毁掉龙像和女神像，铁面打开了，在







门边墙壁的遮掩下，一个寂寞的宝箱静静的躺在角落里，细心的我当然不会错过，打开后，大失所望，是一把毫无价值的雷弓……带着失望，我来到了下一间。一个宝箱在房间中央闪着神秘的光芒。无论如何摆弄都无法打开，还好在神殿里遇到过类似的情况，不幸的女神像又被当作了开箱开门的工具，箱子光芒的消失伴随着的是宝物散落的耀眼光芒。上方的女神像和宝箱经过洗劫后，也留下了不少东西，两个爆弹也为我迎战最终BOSS增添了不少信心。

来到下一间，一个老伯说他被困在这里了，不知道怎么出去了。我发现墙上有五个机关，机关按照（左起）13524的顺序按下，当然门也就开了，摧残了几个个随机女神像后，继续上路。一出门，一群被石化的妖怪立即复活向我扑来，奋力还击之后，踩亮地上机关的眼睛，铁门应声打开，在走之前，不要忘了上面的两个石沙漏。没想到这么快就找到了第二个魔石的封印之间。跟老伯打了个招呼，他说传说中这个魔法城市存在着三颗魔法石。拆完那群贱骨头，小心翼翼的跳过地刺，解放了第二快魔石。由于魔力的恢复，地上的刺已经不存在了，放心大胆地走向出口，不过不要得意忘形，门口的那道闪电还在等着你那。当然，不要忘了屋里的石柱们阿。

接着往下一颗魔法石前进。来到一个有四个棺材的房间。采取各个击破的方法打掉棺材，干掉里面起来的骷髅，房间开始向上升。出门眼前一片空旷，走上去的时候突然从地下钻出几个骷髅举剑刺来，习惯性地避让之后灭了他们。再向上走，发现了五个样子各异的石柱，四个并排，一个在最里面，似乎表示着什么意思。所谓擒贼先擒王，先把最里面的龙像打掉，这时四个金光灿灿的宝箱从天而降。依次是雷剑，冰拳，霸弓，光杖和一些宝物。幸好没毁掉那下面并排的四个石柱，原来每个是对应一个宝箱的，如果哪一个被毁了，那石柱对应的宝箱也不会落下来了。破坏最左边的女神像打开门，继续前进，刚出门就看到了四个宝箱，一个是完整的，三个是残缺的。小心翼翼的打开那个完整的木箱，里面冒出凛冽的冰气，幸好躲得快，才免遭暗算，其它的三个就没有危险了，放心地装进腰包。左右各有两个石棺，左上和右下里面藏的是爆弹，没有危险的，但其它两个打开就是毒气了，要小心。左边的上方的女神像破坏后出现隐藏通路，不过根据已往的经验，我还是选择了铁门所在的那条路，经验告诉我那条才是正规的道路，才有更多的钱可以拿。而右边的铁门也许是为走另一条路线的人准备的，怎么也打不开。出门后，一支箭从面前擦过，好险。定睛一看发现是从三个石狮子的嘴里发射出来的，身子紧贴着墙绕到石狮子身后破坏它们，发现后面还藏着一个宝箱，打开后发现全都是好东西，一块究极盾牌和一瓶圣水，服下后发现居然体力全部恢复了，果然是好东西。沿着通道向下走，按下左边的按钮，天上降下一个宝箱，里面是一件冰之器。最下面的木桶可是可以打出皇冠的哦，不过那就要看运气了。

刚才的房间太平静了，实在太平静了。有点反常，这肯定是暴风雨之前的宁静。出门之后，我的预感应验了，几个我最头痛的铁甲兵扑了上来，而且地面是会移动的，两边还有刺。不过别忘了我可是全体力，手持最强的霸之剑和究极盾牌的阿，这么几个铁甲还是对付的了的。完事后踏下房间中央的两个机关，又降下两个宝箱，门也开了。上方的宝箱里居然还是一把霸之剑，欣喜万分，这样我又获得了9万分。下面的那把炎之剑在霸之剑的阴影下显得黯然无光，但我舍弃了最强的霸之剑，捡起了威力稍逊一筹的炎之剑，没想到的是正是这个决定使我后来又进涨了7万分（后面还有一件炎之器）。出了房间，三个骷髅猛扑过来。消灭之后在闪电丛中发现了两个宝箱，里面有一个四回盾，一根普杖，一个爆弹。踩下了中间的开关，一个通向下层的暗道出现了。走下楼梯，两个液体怪物一蹦一蹦地过来，干掉之后又有两个拿着可恶假盾牌的野猪，最好各个击破，否则他们丢下的假盾牌比较难对付。作掉两个会喷火的石像后，沿着壁走，避过三个石狮吐出来的剑后，在它们身后搜刮宝箱，在完成一切工作后，我们原地休息一下，等到可爱的金属史莱姆光临后大开杀戒。



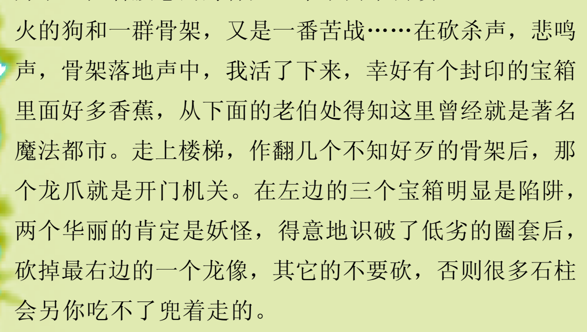
出门大吃一惊，发现搞了半

天回到了原处，怒！倒霉的只能是那些狗和骨架。现在只会出现一个通道了。左上方的一把普剑是可惜了……中间的三个开关中间的是开门的，边上两个是找死的。一群群的野猪不容我在房间里多待一会，只好走人了。来到一个移动地板的房间，上排的第一个有毒气，小心。下排的第四个是开门的机关。地上的机关要小心，不小心踩到会遭天谴的。中间的宝箱拿了炎之剑后赶快开溜，那群铁甲兵可不是好惹的。厌倦了砍杀活物之后，一群石化的妖怪正好给我解解闷。上方墙上的开关是毒液的控制器，打开后会有毒液滴下来，利用得好可以帮助杀敌。经过一番苦战，门开了，拖着疲惫的身体又迎来了两个会喷火的狗和一群骨架，又是一番苦战……在砍杀声，悲鸣声，骨架落地声中，我活了下来，幸好有个封印的宝箱里面好多香蕉，从下面的老伯处得知这里曾经就是著名魔法都市。走上楼梯，作翻几个不知好歹的骨架后，那个龙爪就是开门机关。在左边的三个宝箱明显是陷阱，两个华丽的肯定是妖怪，得意地识破了低劣的圈套后，砍掉最右边的一个龙像，其它的不要砍，否则很多石柱会另你吃不了兜着走的。







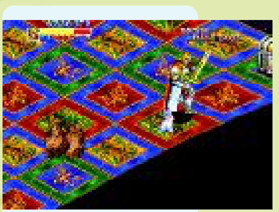


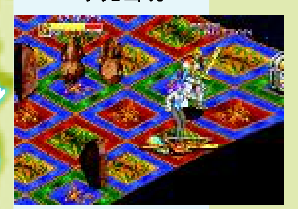
一个房间，什么都没有，只有两个机关和两个石像，在踏下右边的开门的机关之前，踏下机关和拆了两个石狮，就会有两个金光灿灿的宝箱从头而降，里面是光之弓和霸之拳。门开了，邪恶的波动越来越强烈了，骷髅也受到了波动的影响，变得格外强大，拆掉他们后，为了安全起见，先毁掉三个石狮再说，再安心地踏下中间的开关，封印宝箱打开，不要利欲熏心，上方门边的开关可不再是开门和开宝箱的机关了，是落雷……。终于来到了最后的封印石之间，地上的滑动地板给我造成了很多困难，不过经历了这么多风风雨雨，终于要见到我们的公主了，可恶的维农，我来了！！在魔力水晶彻底摆脱藤条的束缚，重新闪耀着光芒的时候，我被一股不知什么力量转移到了一间空旷的房间，我意识到，我到了……

邪恶的气息迷漫这整个房间，一个杂兵都没有，走上前去，看见公主躺在地上，那个神秘老伯就站在旁边，果然不是一般的角色，小心翼翼地上前询问。那个可恶的老头居然放出能使人变动物的兔毒气，真是可恶，在那毒气后面渐渐地透出一股极度邪恶的气息……毒气渐渐散去，一个熟悉的身影渐渐的显现出来。维农！他阴笑着飘在空中，居然说：“感谢你们让都市的魔力得以复苏，你们被我利用了，魔神复活的力量已经得到了。本来公主已经可以还给你们了，不过我的小宠物实在太可爱了，哈哈。”弄了半天我们中了这个老色鬼的圈套，白忙活了半天，这些从头到尾一切的一切都是他一手策划的。既然是自己犯下的错，那当然要自己来解决了，“魔神复活了，世界要完蛋了，要拯救世界就来魔神之间来找我吧！不过你得先问问那个家伙答不答应。”丢下这些话，就独自搂着我们可爱的公主走了，可恶，把我的女人还给我～！话音未落，那个一开始掳走公主的怪物从天而降，我气愤的走地它身边，刚想砍它，那三颗封印石居然来到了它的身边，让它实力倍增。气愤归气愤，冷静还是要的。那三颗红光闪闪的封印石围着魔兽转，但我发现封印石的中央也就是我现在站的位置不就是一个死角吗？我像豆腐一样地一刀一刀的砍着那个呆头龙，它傻兮兮的一动也动不了。一顿饭的功夫，它就挂了。挂了还一跳一跳的，最后化为尘土……照例搜刮宝箱后，我来到了魔神之间。

[STAGE 4]

最后，我们终于来到了魔神之间，房间并没有什么，只是石像都特别坚固，破坏所有的石像后就进入下一个房间，三种不同的狼和两个超级骷髅扑了过来，不过现在自然不是我的对手了，小心地杀光后来到下一个房间，居然暗黑骑士也就是我老爹居然当在我的眼前，为了正义，我只能大义灭亲了，按照第一关的套路即可战胜他，只是要多打一下，先打掉盾，再打掉剑，再用蓄力技，要特别当心盾牌掉落后所发出的激光。战胜他后，他褪去了盔甲，交代了后事，留下了一把价值9万元的黄金剑，这把剑的名字就是“光明使者”。捡起老爸的遗物和周围的箱子里的东西，最后拿着盾，来到六棺之间，享受完人间的荣华富贵，金银珠宝，人间美食之后，我心无牵挂地推开了魔宫之门，维农就在里面，他身后就是传说中的魔神，出人意料的事发生了，我刚想找维农来个了断，魔神首先出手，一次大范围的攻击，把它叫做灾难之墙也不为过，只要经过的地方就寸草不生。维农自然也就灰飞烟灭了。这个满怀野心的老


小兔出现


四元器


兔女郎变身


我阿最高分

头最后是这种下场，恐怕是不会有人想的到的。魔神的强大不能阻止我拯救世界，正义最终一定会战胜邪恶的。首先向右走（这样打他不太会逃，后面是墙，他无路可逃阿）3次防守共3次四连斩，很重要，斩不全3次四连斩就基本over了……然后就先不去捡上面的盾，走到偏左上方，诱他发面积很大的招式，当他跳过了来的时候别怕，不就挨一下嘛，然后起身的时候也别怕，那个波已经是强弩之末，没有攻击力了，走到他身边再狂砍，只要他不发炎突，只发电球，就跟他拚血，看他差不多，或你少过半血后，发个爆弹，上去捡盾保命，顺便啃个鸡腿……他的血也不多了，还剩7、8个爆弹，哼哼，在不亚于斯科尔的连续剑之后，我们的魔神也光荣归西了……在搜刮完落下的宝箱，慰问过可爱的公主后，我沿着房间的边缘走了一圈，在最下角（或右边上数下第二格）突然蹦出只兔子来，难道是隐藏BOSS？一阵烟雾，变出个兔女郎……“谢谢你，辛苦喽”一阵热乎之后丢下四件光之器，当然里面也有我的光明使者，我高高举起光明使者，象征着我们的胜利，魔神的死去使得魔宫迅速地崩塌。我们撤离了魔宫，回到了阳光灿烂的大陆。

事后我背着父亲留下的剑，踏上了修行的旅途，父亲的光辉形象永远活在我的心中……


技巧篇

一．武器取得最佳顺序。

武器的取得顺序是高分的关键，由于游戏后期的武器都是固定的，所以每个角色在拾取武器上所能得到的分数是不同的。研究结果如下：

发现剑士是可以达到分最高的，妖精其次，魔法师再次，武士竟然最后（大大出乎我的意料……）。

分析方法是这样的，首先考虑武器的分数。（我写的详细点阿，有些东西注释给初学者看）

剑士的武器顺序 ：普－雷－雷－雷－（舍命，下同）普－雷－雷－冰（STAGE 2的，如果不捡也一样无所谓的）－冰－霸－霸－炎－炎－光－光 这样加起来是93万（说明：普20W，冰雷火都是7W，霸和光9W，捡和手上拿着的武器相同的才有加分，这里我是每个动作都写到，有些是没分的比如第一个雷这样的，初学者请注意）

妖精 ：普－雷－雷－雷－普－雷－雷－冰－冰－霸－霸－光－光 合起来是86W

魔法师 ：普－雷－雷－雷－普－雷－雷－冰－冰－冰－光－光 合起来是84W

武士 ：普－雷－雷－雷－普－雷－雷－冰－冰－冰－冰－霸－光 合起来是82W

二．角色的使用。

考虑杀高分兵，能力最高应该是剑士，他的必杀技连续剑是可以自己控制方向的，其次妖精，再次魔法师，最后武士。其中后三者的能力应该说差不多，妖精略强，武士可是太难用了，爆弹的范围那么小……

然后是杀敌的能力，魔法师才是最强，冰杖和光之杖都基本是全屏的，威力也不小，而且魔法师的普通攻击速度奇快，几乎可以对任何人（除了暗黑骑士，主要是因为这个家伙有投技，会被摔，所以不能连）都能形成无限连击（包括最终BOSS……）。只是攻击力稍弱，游戏初期比较吃力。

其次是武士，技术全面，远近都有方法对付，而且拳速也较快，不易被反击，不过唯一的缺点是对付冰狼比较吃力，要费点劲，其他敌人不在话下。

再就是剑士，威力强劲，但攻击频率较慢，剑的判定也很广，蓄力技强劲，但破绽较大，小心使用，注意在攻击时最好与敌人拉开一定距离用剑的尖端攻击，不易被反击。而且是可以用普通技杀加强史莱姆的人（不过要在有高度差之处，还需会心一击）。

妖精其实很强，就攻击能力而言不弱于前面几个，攻击频率虽慢，但似乎不容易被反击，可是武器的加强和普通攻击的攻击力没有关系，霸之器的作用变得很低。不过远距离连续放普通的箭是不错的攻击方法，但是时间消耗的就比较多了……不过挺安全的。

突进技的比较（前前A）：不用说，武士的突进技



最强了，判定强，延续时间长，范围广，可同时攻击前方所有敌人，堪称完美。其他人的好像都差不多……没什么好说的了

最容易通关的是魔法师，其次武士，再次妖精，最后是剑士（每次都是险胜最终BOSS，而且爆弹用完）

所以，对初学者来说，魔法师最容易上手（只要逃着放魔法就行了），剑士最难（对攻击距离的控制要求很高）。而对追求高分的高手来说，最好的莫过于剑士了，基础分就高这么多，而且玩起来有挑战。

三． 蜡烛台的使用

整个游戏共有两个蜡烛台，一个在最初之间的圆桌上，一个在第二关的一个方桌上。每个角色拿了蜡烛台之后，续满力的特殊技就会发生变化。

剑士变为用剑发出冰气弹，无限次使用。

武士改为喷火，无限次使用。

妖精改为召唤精灵，对敌人进行冰和火的双属性攻击，可使用三次。

魔法师改为呼唤神秘男子，对敌全体催眠，可使用三次。

受到攻击或拣别的物品烛台即掉落。

四．最终BOSS

最终BOSS十分强劲，各种技巧都是无敌的，一共有这样几种招式：电球，刀突，炎突，空间移动，跳跃斩，魔神降世。其中最为可怕的莫过于炎突了，到了一定的时候，如果接近他的话他会连续发动，而且在你攻击途中，这招还可以反击。打他可以说是每个玩家都很头痛的。

杀最终BOSS DEMONLOAD的难以程度可以说跟角色有很大的关系，用妖精最省力，方法如下：等他放完魔神降世，向右走（习惯，无所谓的）第一时间把它弄翻在地，这个应该不难吧，随便用什么方法，然后，开始喽，蓄力，在他收回刀之后，想动的瞬间（早了打不到的，晚了有可能让他跑了，放的时机很重要，成败的关键），放出蓄力，再次倒地……again……and again……无限连（手也不像武士和魔法师那样死命的按3连击无限连，也不会像剑士那样胆战心惊的，现在才发现，打BOSS最轻松的竟然是妖精……）

武士和魔法师可以用3连击的连续技形成无限连，三连击就是按3下拳，不让最后终结技出来的技巧。这样就可以一直打到死，只要多练习，就很容易掌握的，只不过手累了点。

剑士杀BOSS那可就累了，方法前面已经介绍了，在适当的时候建议使用蓄力技，如果完全击中的话可以造成30%体力的伤害，但是机会很少，要把握住。


疑惑篇

一．暗黑秘道

在最后一关打暗黑骑士时，把他打成死血（魔法师很容易打过头），贴紧铁门，诱他过来（别忘了把他的剑打掉）。他将会把你捉住往门上扔（呵呵，把自己也扔死了）。按住右，这时你被弹往天上了，这时你发现你不见了，等他死硬，铁门发出响声，放一个必杀。然后往前走即可进入暗黑秘道。以上就是网上的传说，笔者上去是上去了，但似乎一动就会掉下来，就像掉下悬崖一样，但不会损血。不知怎么才能进入暗黑秘道，也许这只是个BUG吧。

二．死亡高台

在STAGE 3 里的五开关之间，就是五个开关要按13524（左起）的顺序按下的那个房间，在开关成功后或石像打破后，不是会有落石的嘛，如果被砸死的话，新的一条命不是从上面掉下来的阿，如果运气不好的话，就会掉在开关的那面墙的上面，就和四宝箱高台那样的，在墙上有个平台的，而且上去后就走不下来了，这个和四宝箱高台不一样。时间到了就死在上面了，太冤了，笔者碰到过一次的，太不幸了……

四．MOUSE的使用

游戏中经常出现一种道具叫MOUSE，似乎没有任何用处，传说可以用指令变身，进入隐藏房间。

五．神秘房间

在官方的游戏封底上，有一个房间是从来没见过的，不知怎么进入，看地形应该是第一关后期的，笔者制作的全地图中，这个房间最有可能所在的位置是BOSS前的那个空当。

六．皇冠的出现几率

也许应该不能算是个疑惑，皇冠的出现几率是随机的，不知有没有一定让皇冠出现的办法。

七． 其它

www.gamefaqs.com/coinop/arca...iew/R33877.html 这个网址是国外对这个游戏的一些评价。

玩家心情故事

文：上海/洪兴小王子

序言：

一直没有空写这篇随笔，毕竟高三的我要在学习上付出相当大的体力和心力。所以这篇文章也是在堪称艰苦的环境下完成的。每天有空写一点，想到一点写一点，终于一周时间把它搞定。本人脸厚无比，初次写这类文章，还请大家多多包涵。

下面就让我来谈谈自己作为一个多年的游戏玩家对于从家用机到模拟器的经历和对模拟器的一些感受吧。我是从N年前购买FC学习机的（具体时间真的记不清楚了，可能6到7年吧），当时价格很贵，一台机器就四百多，而且卡带也要一百多块钱一盒呢（现在这东西我都舍不得丢掉）。那个时候买回家玩起来还是蛮爽的，整天对着电视屏发呆，算是到了废寝忘食的地步。当时玩的第一个RPG游戏：《吞食天地3》，真是经典啊。但最终使我放弃它的原因却是我发现很难记录，进度储存经常丢失，电池换了好几次也没用（不爽ing），最后失去了对记录卡的信心，开始改打动作游戏了。于是经常出没于周边的街机厅。街机大家应该再熟悉不过了，里面有着打不完的经典游戏，还有能保持十年长盛不衰的老游戏，像KOF系列、雷电系列、三国系列等等。那些都只能成为孩时的记忆了。





时间长了，一种失落感油然而生，心想：打街机多费钱啊，一个币就要5毛，十个币就要5块，这样长久下去，口袋里的钱迟早要被街机厅BOSS用传送之阵(F4?)转到他的手里去。再说街机厅又不是在家，Game Over，钱Over了，总得要回到家吧？！如果能在家里玩，就不会有那么多的顾忌了，就算打到天亮也没人管你，还不怕浪费钱。所以在这种情况下，我的想法转变了很多，决定不再去浪费银子了！我决定的事是不会改变的（事实证明我的确没有再去过），给自己定下了“只在家里玩游戏”的大方向，我觉得只有在家里玩才能玩得最痛快，这就是我所寻找到的适合我自己的游戏道路……

从那之后就再也没有买过任何家用游戏主机，大家可不要误认为我再也不打游戏了，而是直接升级买了一台电脑。电脑进门之后，我就开始沉迷于五花八门的电脑游戏。但由于电脑游戏的高画质，好游戏差不多都采用让人头晕目眩、望而生畏的3D画面，反而使我非常怀念过去曾经玩过的FC游戏和街机游戏，也就间接的促成了我的模拟器情结。

一次偶然的机会中，我在书报亭发现了一本名为《模拟地带》的杂志（小编语：我们Emu-Zone模拟地带的杂志现已更名为“模拟与游戏”了），在它旁边还有一叠好象是《模拟时代》吧，以前就在朋友那儿听说过模拟器这个东东，所以当时很好奇，决定买一本回去。可一时间竟不知选哪一本好，我问BOSS说怎么办，他说基本上这个很难。于是我就翻开杂志目录，看看哪一本内容好。忽然我在《模拟地带》杂志中看到了三国战记和西游记释厄传，啊！三国战记？它不会就是街机厅中我常打的那个三国战记吧？当时我还用了很多币才通关一次呢，什么飞龙在天、雷霆万钧一下子涌上心头。不过当时心里还是没底：难道买《模拟地带》回去就能用电脑玩三国战记吗，这是真的吗？当时，我有一种很强烈的预感仿佛下一秒就能玩（S.H.E）？于是我付了钱后，一刻不停留地拿着《模拟地带》飞快地赶回家，按照杂志里的介绍终于如愿的玩上了三国战记，我想我当时的选择是万分正确的，幸好没有错误地选择其他模拟器杂志，否则将遗憾终生啊！从此我爱上了模拟器，爱上了www.emu-zone.net。



模拟器真是一样好东西。接触模拟器一年多了（其实是从买《模拟地带》第三期到现在），从中最大的感受就是通过模拟器使我能在PC上运行所有已被模拟的主机及其游戏，也就是说拥有了PC就能替代所有的游戏主机，不是吗？比如说你有了PS模拟器，就能运行PS游戏，不等于有了一台PlayStation吗？而且个人觉得用模拟器玩游戏会更方便一点，因为它可以省去读盘这个步骤，只需要把PS光盘制作成ISO文件就可以实现更快的读盘速度，而且画面流畅，不会比电视机上的效果差多少。而且模拟器还有一个特点就是它支持即时存档，这样你在玩游戏过程中随便哪里都可以记录了，既增加了游戏的可玩性又降低了一定的难度（也许你会说我这样做是很赖皮的，违反了游戏本身的规则，可我是菜鸟我怕谁？），模拟器的即时存档功能对于向我一样的菜鸟来说实在是太方便了。不过还有一个它的可怕之处，我以前在玩PS版实况足球6的时候，踢普通难度么太简单了，而踢Hard难度的话却会输得很惨，于是我就用即时

COTOLO. E-mail:cotolo@hotmail.com



存档这一功能来踢Hard难度，结果换来的是大比分的获胜，因为用了存档功能的话进球实在太简单了，比如说你获得一次开任意球的机会，那么你就先在罚球前一刻存一下档，然后就射门，进了吗？没进的话就读档再踢一次，还是没进？那就再读一次，继续踢（无限循环ing），这样重复几次，总有一次是能踢进去的。（我用Beckham罚球是百发百中的，活活）还有角球、点球都能用此方法，破门一点不奇怪，踢不进去才奇怪呢。这样就能实现大比分获胜的奢望了，不过这也只有像我这样的菜鸟才会这么做的。

自从有了模拟器以来，我发现游戏越来越多，越来越打不完，时间变得越来越少。就拿GBA模拟器来说吧，一个月发布一百多个游戏，那我们就能玩到一百多个游戏，这样长久以来，游戏数量就会恶性膨胀（多到我的硬盘曾一度非常的吃紧）。这样倒成全了一批疯狂收集ROM的模拟器玩家。记得龙曾说过，“对于模拟器、对于杂志更多的奢望在于能否形成一种模拟文化，一种模拟艺术，而不是纯粹在追求奢华的影音效果。模拟器是一种怀旧的产物，通过它能让你体验和回味当年的那种激情，那份感动”。的确，我非常同意龙的观点，我们现在该怎样对待模拟器这个词呢，该怎样定义模拟器呢？是希望它能不断Dump出新的游戏呢，还是要遵循所谓的模拟器道德准则？但实话实说，我作为一个纯粹的玩家，还是希望前者的，毕竟我可以免费的玩上最新的游戏，不花钱就能用电脑模拟DreamCast甚至于PlayStation 2，这是何等大的诱惑啊！当然我们也不能对模拟器作者和Dumper们要求得太多，毕竟人家是为模拟器界付出辛苦的，而我为模拟器所做的却只有——尽情的玩。模拟器既是编程高手们一争高下的擂台，也是穷苦孩子的劳斯莱斯啊。

接下来谈一谈我对模拟器类杂志的看法。在我看来国内模拟器界现在处于初期发展阶段，虽然模拟器有着广大的爱好者，但是我想大多数人可能和我一样其实对模拟器知之甚少吧，许多模拟器相关的知识、新闻等等都是要靠媒介来宣传，否则人们怎么才能了解她，怎么才能提高呢自己对模拟器的认识？而我个人认为现今为止国内最好的模拟器杂志应该属《模拟与游戏》了，真的无愧于“最权威的专业模拟器杂志”这一称号。通过她，我们能了解到最新的模拟器新闻、模拟器开发进程；了解模拟器的历史及模拟器开发者的心声；通过它，我们能学会如何使用模拟器、如何玩游戏；通过它，我们也能玩到最新最好的游戏；通过它，我们还能学会如何进行diy制作，比如教你如何做自己的gba烧录系统、如何改装手柄等等；也是通过它，把读者与读者之间联系了起来，使我们彼此相识，建立友谊。当然，我们也知道，一本成功杂志的背后是由很多编辑、作者默默地努力着、支持着、奉献着。在此，要特别感谢为《模拟与游戏》的各位编辑和作者，是你们使杂志充满了活力，使杂志更具可看性。对于你们熬夜工作、加班加点，甚至为了第五期能如期的发行，还亲手装入光盘，等等都一一记在我们读者的心中。这里我想提一下红帽（不得不提一下），我觉得他对工作非常认真，对读者负责之至。记得有一次，邮购的读者们都把收款人写成了编辑部或杂志社，而没有写欧阳华，这样导致红帽无法把汇款及时取出，于是红帽就在论坛上发帖提醒他们更改汇款，说不行的话就全额退回汇款。但最后红帽还是先考虑读者，就去申请先给读者寄出杂志，然后读者们就相继收到了书和退回的汇款，收到书的那一刻我好感动啊。

最后我还想友情提醒一下所有《模拟与游戏》杂志的读者朋友们，虽然大家通过阅读《模拟与游戏》已经可以全面了解模拟器最新动态、学习模拟器相关最新技术了，但是大家也别忘记了《模拟与游戏》的发源地：www.emu-zone.net啊！有空的时候还是很值得到EMU-ZONE去转转的，我每次上去总是受益匪浅，里面的内容非常丰富，新闻、模拟器下载、模拟器周边、各版块论坛，真是包罗万象啊。EMU-ZONE社区是网站的一大特色！在里边你可以与全国各地乃至国外的模拟器爱好者及《模拟与游戏》的读者进行实时的交流，还可以直接和《模拟与游戏》的编辑们零距离的沟通，向他们问问题、提要求、说建议等等。而EMU-ZONE社区栏目包括有家用游戏区、电脑游戏区、格斗论坛、动漫无限等等。在这也要感谢各位斑竹们不厌其烦地为网友回答所有的问题。

最后，让我诚挚的祝愿EMU-ZONE网站在第四年中愈加发展壮大，祝愿《模拟与游戏》杂志越办越好，更祝愿我们读者人人都能成为一个高级的、真正的模拟器人！

编辑物语

本月是《模拟与游戏》创刊至今，无论在工作强度，还是在成果来说都是收获最大的一个月。全部编辑在短短的1个月内把工作热情和工作能力都发挥到了极致，出版了《模拟与游戏》增刊——《射击游戏编年史》和《模拟与游戏》第八期。虽然现在每个人都有点快凋谢了，不过从脸上还是可以看得出战果出来的喜悦感……

同时在这里简单给增刊——《射击游戏编年史》做下广告，这本增刊是由由EMU-ZONE与STGCLUB射击游戏联盟全力打造，目前市面上权威专业的射击游戏专刊收集。所有经典射击游戏、高手技巧录像、游戏原声大碟、大幅海报招贴画，160页全彩、双CD、绝对超值。绝对是每位玩家，每位打机者的居家旅行的必备良药！

MAME V0.67推出绝对是划时代的，电精2，黄金鹰之剑还有沙罗曼蛇2，这些期待已久的游戏终于可以在电脑上重现了。另外在杂志出版的当天，土星模拟器Giri Gire Project被发表了，下个月重头戏没有比这更让人兴奋了。《守护英雄》、《闪亮银枪》、《光明力量》、《樱大战》这些土星时代的SEGA名作得以在电脑上重现！

By　龙二

4月10号的一天晚上，北京某地发出一声巨吼：“《电精II》，我终于等到你了！”然后是一阵西红柿、过期鸡蛋击中物体的声音，接着一声凄厉的惨叫后，四周鸦雀无声，黑夜重归静寂……

刚从地狱出来的我，想到还有五分钟就可以躺在舒服的床上，一股幸福的感觉涌上来，倒计时开始：4分钟……3分钟……2分……ZZZZzzzz~~

By　微风

最无聊的一个月，在没有电视天线的情况下度过了大部分欧洲冠军杯比赛的夜晚。发觉自己对模拟器、对游戏的热情随着琐事的增多而剧减，但是还不至于颓废到像某些中年人般承认自己已经老了。

很多原来计划好的事都被忙碌的工作所打断，《第二次机器人大战ALPHA》发售至今只打到第二话的情况在以前看来绝对是痴人说梦，《WE6 FE》在最新的WE DO IT补丁打上后只玩了一轮就丢掉（不是因为不好玩而扔掉，是遗失……）的遭遇恐怕也是最近频频走霉运的前兆。

在用困惑的眼光看着那些疯狂痴迷于《电精2》研究中的模拟器中毒者的同时，却惊叹于《沙罗曼蛇》和《兵蜂》的平凡和有趣。俗话说只要存在即是合理，不过只要你经常路过那些电玩店，你会发现绝大多数都是正在播放《WE》和《VF》，方便同样站着一群用困惑的眼神注视着屏幕的大小朋友，没准他们都玩《电精2》，按理说我的推理应该是正确的……

By　Cotolo

每到月底，我的工作总是非常的繁忙。这其中既有前期效率低下积压下来的工作，也有临时安排的不可能完成的任务。但是无论如何，一个字“忙”是真的。当一个人觉得自己很忙，心中总是有点窃喜的，哟，我很忙哦，所以我是一个重要的不可缺少的人，我肩负着重担呢！不过，仔细想来，又甚觉自己的无识和无趣。

平日里，当找到一个好题材决定写篇大作却发现思维阻塞神志困顿心浮气躁无论如何也不能安心提笔的时候、当夜半醒来感到毫无睡意精神振奋才思敏捷气宇轩昂决定立刻起身奋笔疾书却发现找不到好题目的时候、当洋洋洒洒下笔如有神助区区万言何足挂齿长篇累牍一挥而就收尾处蓦然回首惊觉文不对题的时候、当因为受杂志总的版面篇幅要求而不得不在多篇佳文中进行取舍并由此而在痛苦惶惑不安内疚中挣扎感觉自己心肺被极度压抑喘不上气供不上血的时候，我都有过萌生退意，深为自己才疏学浅孤陋寡闻无德无能无知无畏地做起编辑一职而惶恐。

但也同样是每到此时，我的眼前又会浮现出一个个书亭报摊又会闪过一张张读者们热切盼望的面容，于是刹那间热血又涌上心头力量又充遍全身！为了读者们能够看到更多优秀的模拟器文章能够用上更多最新的模拟器能够拥有全彩又精彩的《模拟与游戏》杂志，我一个人的辛苦又算得了什么？

“当”，一个废打印机墨盒砸在我头上，远处，龙2仍然保持着将墨盒全力扔出去的夸张姿势并向着太阳怒吼：“什么叫你一个人的辛苦？？难道我们是闲着的吗吗吗吗吗吗吗吗？Sorry!Sorry!是我说错了，杂志社中谁不是为了读者和杂志而兢兢业业勤勤恳恳任劳任怨无怨无悔？哪个不是为了读者和杂志冬天累出一身汗夏天忙得重感冒！我的眼中开始有泪。不过不是感动的，而是疼的。

By　XJL

这个月是从杂志创刊至今最短暂的一个月，也是最漫长一个月。短暂的是几乎每天都是浸在疯狂的工作中；漫长的是漫漫的长夜只有几位编辑的键盘声作伴。长夜的终点是黎明，而有了黎明就意味着长夜将要到来，似乎永远没有最终的终点。而我们这几个人却在追逐着这个幻想的终点。

幻想着黎明曙光到来的时候，我们正在自己的床上酣睡；幻想着黎明曙光到来的时候，在网上看到网友肯定我们的成果、肯定我们的漫漫长夜；幻想着论坛上的网友对我们提出继续下一个终点的开端；还幻想着什么时候能拥有一台自己的PS2。

By　红帽

